GRÉGORY CHATONSKY

NOTES DE TRAVAIL

ENTRE L'INDIFFÉRENCE ET LA DÉMONSTRATION DE FORCE

11 08 10 / ESTHÉTIQUE

La relation qu'entretient l'art contemporain aux technologies a quelque chose d'impensée et de ridicule qui confine au symptôme. Elle varie entre l'indifférence fondée sur un a priori négatif parce que, comme on dit, c'est simplement de la technique (selon la vieille séparation des arts libéraux et mécaniques) et l'exigence de la démonstration de force. Le numérique doit étonner, il doit permettre l'immersion, l'oeuvre totale, l'innovation esthétique et industrielle dans des festivals, dans des foires, dans des conférences. Que sais-je encore? Les artistes s'intéressant au numérique sont cernés d'alibis de toutes sortes. On leur demande de rendre des comptes, de parler à la place d'autres, d'adopter le langage du conservateur, de l'ingénieur, de l'entrepreneur. Ils doivent toujours se justifier: et l'art? Et la technique%? Et pourquoi? Et comment ça marche? Il n'est pas étonnant dans ces conditions biaisées d'avance, que la plus grande part des productions soient naives et comme déconnectées de certains soucis contemporains.

Cette relation maniaco-dépressive teintée de froideur place les arts numériques dans une impasse. Le jeu a été joué d'avance, avant les oeuvres, avant les expositions, avant les tentatives et les expérimentations. Les gens ont déjà un avis sur toutes ces questions parce qu'il y a une surdétermination qui régie l'ensemble de la société.

Les arts numériques sont en général placés dans une petite case, pour faire jeune, parce qu'il en faut bien ici ou là, parce qu'il faut aussi tenter, essayer. Ils ne sont pas intégrés dans un ensemble. Ce soupçon rend leurs approches difficiles. L'anticipation est trop grande, l'idéologie règne alors que l'expérience esthétique devrait s'ouvrir. Il y a les pro-techniques, les anti-techniques et ce sont finalement les mêmes. Ils s'entretiennent les uns des autres. Ils ont finalement la même conception instrumentale et anthropologique de la technique.

Pendant que certains commissaires regardent cela avec un certain mépris et préfèrent les formes de créations plus classiques parce qu'elles semblent plus artistiques et qu'il faut bien préserver le grand art, à ce moment précis, dans l'instant de cette décision indifférente, ils pianotent sur leurs claviers, vont sur Internet, prennent des rendez-vous sur leurs iphones, passent d'une application à une autre, s'inquiètent d'un appel manqué. Ils sont parfois seuls dans leur bureau, ferment la porte, vont sur un site porno, regardent des petites annonces, jouissent, ouvrent un courriel d'un artiste qui tente de rentrer en contact avec eux, consultent un catalogue et le referment incapable de penser à quoi que ce soit. Bref, ils vivent dans ce monde, de part en part, ce monde tissé par le numérique. Et c'est justement parce que celui-ci n'est pas localisé (comme pouvait l'être la télévision et la vidéo qui correspondaient à un espace-temps délimité), c'est parce qu'il s'introduit dans toutes les fissures du monde, dans tous nos temps laissés, que les commissaires ne voient rien, ne veulent rien voir. Ils se déconnectent du monde, de ce monde parce que l'art doit, selon certains, être justement ce moment de suspension face à l'instrumentalisation de toutes choses. Que le numérique ait modifié de part en part notre relation au monde et notre sensibilité, notre manière de percevoir importe peu. La seule chose qui compte est de maintenir à tout prix, fut-ce au prix du monde dans lequel nous vivons, une certaine conception de l'art, une certaine idée de la culture. Le changement du monde est le moins perceptible parce qu'il faudrait changer de corps, d'yeux, d'oreilles et de doigts pour enfin l'apercevoir. Il faudrait de nouvelles expériences du sensible pour ouvrir à la réflexion ce qui déjà a cours quotidiennement.

MACHINES ABSTRAITES ET MACHINES CONCRÈTES

29 07 10 / POLITIQUE

Nous le savons, des machines bien particulières se sont répandues en quelques décennies sur la planète. Une grande partie des activités humaines de travail, production et de loisirs en sont dépendantes maintenant. Nous ne pourront pas faire machine arrière, car elles ont tissées tant de liens que leur réseau est devenu inextricable. Elles ne sont pas des simples moyens de certaines fins. Elles infiltrent nos structures logiques, nos idéologies, nos gestes (les gens qui ont des difficultés a utiliser des ordinateurs, ont des difficultés a faire certains gestes, a coordonner l'oeil et la main, etc.) et donc nos corps. Elles organisent le temps et l'espace, nos attentes comme nos anticipations, bref l'horizon même de l'intentionnalité (il faudra un jour radicaliser la question du statut transcendantal des technologies).

Dans le domaine artistique, il n'est pas lieu de revenir ici sur ce qui singularise les pratiques numériques et sur ce qui les relient dans le même mouvement a une tradition. Ici tout est question de perspective, selon qu'on privilégie l'un ou l'autre. Il n'est pas nécessaire d'essentialiser une perspective au détriment de l'autre, la projection sur l'origine, l'origine sur la projection. Il faut relativiser le mouvement même de la pensée pour empêcher les effets d'autorité dans le discours.

Les artistes eux-mêmes adoptent une démarche. Ils tentent de s'insérer dans ce réseau technologique, de se l'approprier, de le détourner, mais le plus souvent ils s'y soumettent. Il est question de développer et produire des projets, d'obtenir les moyens de production et économique a cette fin. Tout est la. Beaucoup d'artistes adoptent un discours et une pratique de la puissance. Ils produisent comme des machines, des oeuvres souvent monumentales, fonctionnant parfaitement, sans défaut ni incident, montrant qu'ils sont sérieux, que les oeuvres tiennent le coup, s'adossant sur un discours de l'innovation, faisant des démos qui sont de simples valorisations, produisant des conférences Powerpoint et une pensée tenant en une ligne.

Face a cette surpuissance qui se plie au régime idéologique des technologies (innovation, obsolescence, société terrorisée par son vieillissement et se reposant sur le développement sans limite de ses capacités), il y a d'autres puissances, plus fragiles, discrètes, parfois évanescentes, proches d'un effondrement a jamais reporté. Ce sont des artistes qui ont aussi un devenir-machine, mais celui-ci ne soumet pas l'être humain a la machine ou la machine a l'être humain. Ils ont perdu l'instrumentalité anthropologique, dans un sens ou dans un autre sens. Il y a de la finitude dans la machine et du fonctionnement chez l'être humain, finitude et fonctionnement qui ne s'identifient pas, qui s'écartent. Ils voient les technologies pour ce qu'elles sont: des zones de perturbation, des instabilités qui se reprennent, un flux qui s'écoule et tourbillonne, un faisceau de turbulences a expérimenter. Ils ont abandonnés l'idéologie du développement et de l'innovation. Elle n'est plus de ce siècle. Il est difficile mais nécessaire de dire cet entre-deux louche entre les technologies et les artistes dans lequel moi avec quelques autres nous vivons quotidiennement.

On connaît bien ce discours de l'inhumanité de l'art dont parlait Adorno, l'inhumanité qu'a l'art face aux artistes. Cette inhumanité s'articule a l'inhumanité du développement techno-scientifique (Lyotard). Il y a une manière d'articuler qui est hiérarchique et isomorphique, ce sont les machines abstraits, c'est-a-dire les machines idéologiques: fonctionnement, circulation, discours de la puissance et de l'innovation. L'art y est considéré comme exemplaire et démonstratif. Il y a une autre articulation, sensible elle qui refuse l'idéologie et profite de l'expérience imprévisible: ce sont les machines concrètes. Elles fragilisent les technologies et font trembler d'une manière discrète la profondeur des discours dominants. Les machines concrètes sont des stratégies de surface, elles agitent d'un effleurement de la main la profondeur technoscientifique.

DES VILLES IMAGINAIRES

15 07 10 / ESTHÉTIQUE

Je suis au-dessus de Montréal. Il y a quelques nuages. J'aperçois a travers les maisons alignées. Elles sont identiques par quartiers entiers. Il y a le bleu des piscines. Les piscines sont dans chaque jardin. Elles sont rondes. Toutes. La distance entre les maisons est identique. Ce sont des grappes alignées aux rues. J'imagine que ces rues permettent de visualiser le réseau des fils énergétiques, téléphoniques, communicationnels. Les constructeurs ont agglomérés les maisons entre elles pour rationnaliser l'espace de distribution et de circulation. Ils ont industrialisés la répartition des humains dans l'espace (l'industrie comme production de la répétition) pour économiser la distance du réseau, les fils, câbles, le goudron, tout ce qu'il fallait partager. Pour accentuer le flux, ils en ont changés le devenir. Ils l'ont fixés. Auparavant, les maisons étaient singulières, a distance variable, tout dépendant du terrain acquis. Les maisons étaient le fruit d'un artisanat.

J'imagine: je descends au niveau du sol. Je vois les jardins juste derrière les palissades (prologue de Blue Velvet). Les gens dans les jardins. Eux aussi se voient les uns les autres. Ils peuvent comparer leurs espaces, leurs barbecues, leurs voitures. Ils peuvent comparer tous leurs objets parce qu'il y a un horizon commun, une ligne de partage, une échelle de mesure qui est la répétition de l'espace construit. On ne doit pas en tirer une intentionnalité de comparaison, comme si les constructeurs avaient aménagés l'espace en vue de provoquer une telle comparaison. On peut, on doit seulement en retirer l'effet: les habitants d'un tel espace se comparent les uns les autres a partir d'un espace homogène et répétitif. De sorte que la construction de l'espace configure certains affects. Ceux-ci deviennent coalescents avec la répartition dans l'espace. L'aménagement des territoires est aussi, dans ses effets, celui des esprits en tant qu'individuation. Il ne construit pas les individus séparés mais leurs relations, relations qui produisent les individuations.

Nul besoin d'une autorité incarnée qui impose aux individus de s'ordonner. Il suffit de créer une répartition de points dans l'espace, nommons cela habitation, pour que cette cartographie se reporte tel un calque sur la configuration psychique de chacun. La configuration de l'espace est une donation a ceux qui habitent. Elle les précède. Les habitants appartiennent a l'espace et le libéralisme industriel a su, au travers des banlieues, des centres commerciaux et des parkings, organiser le somatique et le psychique afin de fluidifier (planifier) les affects.

Cette organisation est paradoxale par rapport aux flux. Rendre fluide les flux ne consiste pas a les libérer, mais bien au contraire a les maitriser. Ce qu'on veut éviter ce sont les turbulences du flux, c'est-a-dire le passage abrupt et imprévisible d'une singularité locale (ce tourbillon) a une perturbation qui se répand par transduction et qui pourrait nous submerger.

SATURER LE MONDE

12 07 10 / ESTH.ÉTIQUE

Il s'agit d'ajouter quelque chose, une mémoire inscrite sur un support matériel, dans le monde. Cette inscription ne devrait pas avoir lieu. Elle ne répond pas à une fonction préétablie, à un langage prédéterminé, à une demande, à un besoin. Elle peut ne pas exprimer quelque chose de personnel, mais elle est rattachée quant aux conditions de sa genèse à une existence particulière. Si cette dernière n'était pas, l'inscription n'aurait pas lieu. Il peut bien sûr exister une communauté historique, un style, un air du temps, mais il faut toujours revenir à l'objet déterminé dans son inscription même.

Cette activité consiste à ajouter quelque chose au monde qui n'est ni désiré ni attendu, et c'est pourquoi, comme le remarquait Deleuze, quand cela n'a pas lieu, cela ne manque à personne, cela ne fait pas l'objet d'un défaut identifiable. Cet ajout dans le monde, au monde, vers le monde amène ce dernier à un état de saturation. Il s'agit de saturer le monde, soit par ajout soit par soustraction. Puisque le réel n'est pas, les artefacts artistiques ne consistent pas seulement en eux-mêmes, mais sont toujours portés à leur limite, vers quelque chose qu'ils ne contiennent pas. Ils supposent, comme artefacts, une distance, une réflexivité, un dédoublement impaire, entre intention et réception, et ils permettent donc d'avoir affaire à un monde en état de saturation consistant que l'observateur peut poser, reposer, penser, repenser, bref dont il peut faire un objet de mémoire.

ANONYMAT ET FIGURATION DES CORPS

25 06 10 / POLITIQUE

Chatroulette est un étrange phénomène socio-informatique, simple dans son protocole et complexe dans ses influences. Cet écart entre les causes et les conséquences semble être une des caractéristiques de l'informatique. En passant du temps sur ce site pour le projet Anteroulette, j'ai pu remarquer certaines images: fragments de vêtements, de corps, sexe masculin, parfois féminin. Le visage est absent. On pourrait mettre cela sur le compte de l'exhibitionnisme, mais je crois que ce serait bien mal comprendre que cette explication est fondée sur un certain régime de l'image déja dépassé. Celui dans lequel il y avait beaucoup de récepteurs et peu d'émetteurs. Dans le monde du réseau se montrer n'est plus l'acte d'une disproportion du regard. Il n'y a pour ainsi dire rien de choquant a montrer ainsi son corps. C'est même la norme parce que chacun peut le faire sans porter la violence d'un acte. Alors pourquoi ces fragments du corps? C'est sans doute que Chatroulette est le site Internet de l'anonymat par excellence, et que la sexualité porte dans son fonctionnement même, en tant que fragment organique (et il faudrait reprendre les débats entre anthropologie et phénoménologie de la première moitié du XXeme sur la relation entre organe, organisme et corps), de l'anonyme. L'échange demandé entre l'homme et la femme est souvent celui-ci, montre moi tes seins je te montre ma queue. Il n'y a rien de personnel en ceci, simplement le partage solitaire d'un temps. Le partage peut être en effet solitaire quand il fait l'objet d'une telle transaction. Car avec Chatroulette tout est économique, c'est ton image contre mon image, montre moi ton visage et je te montrerais le mien, etc.

Avec Chatroulette les corps se figurent, ils se donnent selon une certaine visibilité et selon un certain dispositif (webcam). Si les fragments d'organes se donnent sur ce site avec une telle intensité, si cela suinte, sue et éjacule en tout sens, c'est sans doute que la technologie numérique elle-même porte un devenir-anonyme, ou encore que dans l'anonymat qui est au coeur de toutes sociétés il y a quelque chose de technologique. Ces deux mondes que certains voulaient tenir éloignés (pour conjurer leurs affinités) s'entrelacent. Le monde froid de la rationnalité technique et le monde humide des corps.

LE SPECTATEUR QUI MANQUAIT

27 05 10 / MISC

Je viens de finir Circulation. Plus exactement j'en ai fait une première version. Peut-être y reviendrais-je plus tard.

Il s'agit d'un dispositif qui traduit des mots-clés trouvés dans le RSS Yahoo de circulation routière en un montage vidéo sur deux écrans: un homme et une femme discutent, leur discours est indéterminé. Ils se séparent. Ils vont se rencontrer. Le temps est au futur antérieur.

En écoutant ces flux RSS pendant 2 semaines, j'ai classé les mots par occurrences, prenant les 2000 premiers et écrivant 7000 fragments de dialogue intercompatibles (pouvant donc s'arranger avec n'importe quel autre selon une marge d'indétermination). Puis j'ai filmé ces fragments avec deux acteurs et j'ai découpé chaque élément. Il suffisait ensuite de programmer un logiciel lisant les RSS, vérifiant la présence des mots-clés et allant chercher l'une des séquences disponibles. Bien sûr, a cette traduction narratologique, j'ai associé d'autres tempos. D'une part, un rythme aléatoire faisant que les deux personnages parlent ensembles, ou encore se taisent et semblent attendre. Il y a aussi un rythme interne, certaines séquences entraînent d'autres séquences sans prise en compte des mots-clés. Le rapport de causalité entre le texte original de la circulation routière et les fragments de vidéo existe, mais il est parfois perturbé par des logiques exogènes.

7000 séquences, pourquoi une telle quantité? Le traitement de milliers de séquences prend un temps important et entraine une démesure du travail de l'artiste. Car un rapide calcul, a raison de 5 heures de travail par jour a simplement découper en morceaux des vidéos, donne comme résultat 45 jours de travail. 45 jours a simplement couper, couper, couper. On peut remarquer que si le cinéma monte, le numérique démonte, ou plus exactement fragmente afin que l'indépendance physique de chacun des médias puisse amener ensuite une variabilité de leur lecture. Le montage se faisant donc par programmation et se réalisant effectivement au moment même du visionnement: l'artiste prépare le terrain sans imposer l'effectuation unique de sa logique. Cette question de quantité des médias est fondamentale pour comprendre la qualité de la perception. En effet, il y a quelque chose de ridicule a ainsi accumuler des milliers de médias, accumulation qui sera insensible pour le public qui ne restera que quelques minutes devant ce montage en temps réel des vidéos. Personne ne pourra voir la quantité des médias parce qu'elle dépasse la capacité d'attention des spectateurs. Alors pourquoi cette démesure si elle n'est pas même perceptible?

Andy Warhol filme en plan fixe l'Empire State Building pendant des heures du coucher au lever du soleil. Personne n'a vu en entier ce film, mais le fait qu'il excède notre patience, amène ce simple plan fixe a la solidité même de l'objet qu'il filme. Le film devient aussi consistant, c'est-a-dire ici aussi résistant, que l'immeuble de New York. On peut passer devant le film comme devant le gratte-ciel. On y passe sans s'y arrêter car le temps du regard est disjoint de la présence. Il existe sans nous et cette autonomie nous est exposé par sa démesure temporelle.

Dans Circulation, il y a cette démesure: personne ne verra ce dispositif en son entier parce qu'il donne a percevoir la démesure du réseau qui loin d'être un simple objet technique est un monde. Quand je n'utilise par le marteau, il cesse d'être un marteau. Je le range, je le cache afin de le rendre disponible pour une prochaine utilisation. C'est le caractère instrumental du marteau qui détermine sa présence. Avec Internet, et l'ensemble des flux numérique, énergique et de transport, cela continue a s'écouler en mon absence. Et c'est pourquoi ces flux sont un monde.

J'imagine qu'il y a un spectateur qui manque et auquel je m'adresse. Un spectateur restant des heures, des jours, des mois devant ce flux narratif. Il verrait tout. Chaque fragment et chaque disposition possible d'un montage. Il y passerait sa vie. Par une telle dépense de sa vie, il se rendrait libre de toute instrumentalité existentielle. Il briserait les causalités auxquelles nous sommes habituellement soumis. Ce spectateur auquel je m'adresse n'existe pas. Il manque.

HORS LA VIE, DANS LES VIES

25 04 10 / TECHNOLOGIES

L'incalculable différence entre l'art numérique et les autres arts consiste moins dans le fait d'une spécificité du médium (spécificité qui relève d'un certain ordre conceptuel idéal de la définition et de l'extension) que dans l'omniprésence du numérique dans nos vies, dans vos vies.

Artistes et public, nous partageons quelque chose. Est-ce simplement un outil? Mais cet outil ne modifie-t-il pas en profondeur nos organismes et nos pensées? Quel est l'objet de ce partage au juste? Et si nous partageons ce qu'il est convenu de nommer l'ordinateur, que partagerons-nous en retour quand il s'agit d'art?

Prenez le cinéma, le cinéma et sa relation à la vie. Il est toujours du dehors parce qu'on fait du cinéma comme on dit, parce que le cinématographe ce n'est pas une activité quotidienne. Il le devient, il tente de devenir quotidien, organique, existentiel chez les cinéastes, mais c'est justement cet écart entre l'idéal d'un monde cinématographique et la phénoménalité du monde quotidien, qui rend possible tous les passages, toutes les joies et les douleurs d'un homme qui veut devenir cinéaste. Devenir cinéaste signifie ici avoir une autre vie, amener à la vie à être dans l'écart d'avec le cinéma (générique du Mépris). Il en est de même avec la peinture, la musique, la littérature. Il y a bien sûr à chaque fois la spécificité d'un médium qui entraîne une adaptation organique et existentielle, mais dans chaque cas ces arts sont en dehors de la vie, ils sont extra-ordinaires. Et c'est pourquoi l'effort de l'artiste consiste à l'y amener. Peut-être que la notion même de représentation pourrait être envisagé selon ce déplacement impossible.

Quand un cinéaste parle du monde du travail, il en parle avec des instruments techniques que le public n'utilise pas quotidiennement: caméra, montage, enregistrement. Le cinéaste s'invente une famille en créant son équipe, il créé une certaine manière de travailler, il rentre dans un rapport de production (avec le producteur), etc. Quand, par contre, l'artiste numérique parle du monde du travail, il en parle toujours déjà comme dans un présupposé avec les technologies que chacun utilise, manie chaque jour, même si chacun en méconnaît le fonctionnement sous-jacent.

C'est parce que le numérique est partout, c'est parce qu'il est utilisé par chacun chaque jour, qu'il est inapparent. Il se fond dans son usage.

C'est parce que le numérique se fond que l'art ne pose plus l'unicité (rêvée) d'une vie, la vie de l'artiste (rêve que le public peut partager), mais la multiplicité des vies (cette vie, cette vie, cette vie, etc.). C'est donc tout autant l'élément du partage qui change que sa structure. L'oeuvre d'art rêvait d'une autre vie, enthousiasme face à cet idéal, mélancolie de l'avoir toujours déjà perdu. L'art numérique rêve peut-être, mais ses rêves sont des multiplicités, les flux et reflux incessants de chaque vie qui est inappropriable, insubsumable. Il n'y a même plus de peuple qui était une manière de réduire les singularités à un destin (rêvé là aussi), à une vie-ensemble et enfin réunie. L'artiste parlait d'une vie, nous parlons du fond des vies.

Quand nous parlions du travail, il ne s'agissait pas seulement d'un monde, le monde du travail, il s'agit de tout le monde. Tout le public qui utilise les ordinateurs et tous les mondes, puisque l'ordinateur a su en 30 ans conquérir toutes les sphères publics et privées de la société. C'est donc pour l'artiste une situation radicalemment nouvelle d'entrée dans le monde comme monde. Pour la première fois il utilise quelque chose qui est dans la société et qui n'a pas un usage spécifiquement artistique.

Ceci explique sans doute l'aveuglement des critiques et des amateurs d'art envers le numérique. Incapables de reconnaître sa puissance parce que croyant encore au pouvoir de la sphère artistique coupée du reste du monde et ne pouvant s'en rapprocher qu'au prix d'un

effort, l'effort de la représentation. Il y a dans le numérique, une faiblesse et une force pour l'art. Ce dernier peut parler le langage de la société, c'est-à-dire des corps quotidiens, mais en parlant ce langage il a du mal à s'en distinguer, il n'instancie plus cette petite distance, ce décalage, cet écart qui s'ouvrent quand on entre dans une oeuvre utilisant quelque chose qui n'est habituellement pas utilisé. L'art doit se réinventer. Nous entrons dans l'époque (au sens d'époché, de suspend) d'un nouveau réalisme qui doit défier absolument les valeurs convenues de l'art.

TU ME MANQUES

18 04 10 / QUOTIDIEN

Ce double vocable signifie le manque de quelque chose et le fait de manquer quelque chose. L'objet du désir est double: celui qui prononce cette parole adressée à la personne aimée et cette autre personne qui manque (qui loupe) celui qui prononce ces paroles.
Manquer signifie solidairement ces deux polarités. Entre les deux, un attracteur étrange qui est la duplicité de l'amour et du désir.

L'AUTRE FACE DE L'ÉCRAN

17 12 09 / ESTHÉTIQUE

Nous faisions comme si nos images n'avaient pas changés. Nous gardions les privilèges de nos habitudes anciennes comme si les écrans n'existaient pas. Pourtant ceux-ci, devenus principaux supports visuels, avaient bouleversés la production comme la diffusion, la perception visuelle.

Une part de l'académisme en art provient sans doute de cette incompréhension qui conserve des modèles simplement adaptés au monde de l'art.

Il y avait deux faces avec l'écran: l'une, scintillement des pixels, sur laquelle se fixait tout notre attention. L'autre, obscurité du dos, que nous présentions aux autres. Peut-être est-ce cette face qui est la plus déterminante bien qu'inapparente. Peut-être est-ce justement ce verso de l'image qui fait que structurellement, par le hasard même d'une matière, nous oublions l'image dans sa dimension écranique. Quelque chose dans l'écran s'oublie et c'est ce retournement même, ce pile et cette face de l'image. Car ce qui se montre ainsi par ce verso qu'est-ce donc si ce n'est le caractère privé de l'image ainsi qu'un certain partage du sensible?

Je fais face a une image et dans son dos (de l'image), un peu au-dela (de mon regard), un pas de plus que je ne peux franchir sans fracasser la surface dure de l'écran, il y a l'autre face de l'écran qui prive ceux qui pourraient me regarder dans les yeux de ce que je vois. Division entre le voyant et le visible, entre ce que je vois et ce qui me fait voir. L'image est privée parce qu'elle regarde celui qui lui fait face et elle fait dos aux autres, sauf si je partage la même direction. Voici donc le secret de l'écran, sa partition entre ce qui s'offre et ce qui se retire. Derrière l'écran de cinéma il n'y a rien qu'un mur. Derrière la télévision, le plus souvent, encore un mur. Mais derrière l'écran de l'ordinateur il y a tout un espace, il y a d'autres personnes, des gens que je prive de l'image.

Cette orientation de l'écran mobile pourra se rejouer encore dans les interfaces a venirs lorsque les écrans se libéreront de la surface plane pour se diffuser dans l'espace. On imagine: une image virevoltant dans une pièce, un hologramme animé flottant dans le vide, manipulable dans toutes ses dimensions. Y perdrait-on ce partage du visible et de l'invisible? Les autres verraient-ils donc ce que je fais? Représentez-vous la complexité du dispositif écranique dans sa dimension interindivuelle: les gens me faisant face, je les prive de l'image, le face a face est une obstruction, la réciprocité une césure. Sans doute faut-il penser que dans ces futurs écrans quelque chose de cette privation, essentielle a la maniabilité informatique, sera sauvegardée, par exemple faisant que ces images détachées de leur support ne puissent être vues que d'un angle (sans doute variable), celui du regardeur-interacteur, les autres personnes dans la pièce ne voyant rien ou voyant flou. Ce serait un autre partage de l'image.

Nous comprenons par la que partager une image, partager donc du sensible, n'est pas essentiellement fonction d'une cohérence, d'un partage identitaire, formule selon laquelle nous partagerions la même chose. Ce serait penser que le sensible est sans médiation. Partager le sensible c'est partager ce qui se partage (donc se divise): le partage du sensible et de l'insensible qui défini le seuil même de la sensibilité. Et c'est en cela que les écrans passés, présents et futurs sont profondément imbriqués a notre propre structure sensorielle et lui font comme écho.

ININTERROMPU

09 12 09 / ESTHÉTIQUE

Mon travail consiste pour une part à produire des flux ininterrompus. On pourrait contester l'accessibilité esthétique même à de tels processus: comment le spectacteur pourrait-il expérimenter cette ininterruption puisque celle-ci dépasse par définition la durée de sa perception? Mais ce serait croire là que la perception est pure et n'est pas liée à un autre niveau d'expertise, une causa mentalis, faisant

que nos percepts sont toujours associés à divers degrés à des idées. Je peux très bien percevoir que je ne perçois pas. Je peux très bien avoir conscience de ce qui dépasse ma perception et que cette conscience vienne la modifier. Ceci est dû au fait que la perception pure n'existe pas. Elle est toujours comme scindée, doublée, répétée (mais une première fois), elle se saisit et se dessaisit d'elle-même. La perception (se) perçoit.

Cette ininterruption est à mon sens novatrice parce qu'elle produit une scission dans la perception, non comme l'art conceptuel en séparant strictement le champ de la cause perceptive et de la cause mentale ou langagière, mais en réalisant matériellement ce qui appartenaient à ces deux dernières. Le dispositif artistique est effectivement en flux continuel. Ce continuel qui ne cesse jamais n'est pas l'objet d'une idée mais d'une perception, certes localisée à un moment de ce flux, en soustrayant une partie, mais qui définie un certain champ de saisie.

L'ininterrompu en art ne relève pas d'un désir de dépassement de la finitude. Il ne s'agit pas par là de créer des « oeuvres » éternelles survivants à l'existence finie de son « créateur ». Il y a sans doute plusieurs infinis, et certains d'entre eux ne doivent aucunement s'opposer à la finitude. Ils l'expriment, au sens que Deleuze donne à la notion d'expression (Spinoza et le problème de l'expression, 1969). Comment font-ils? Lorsqu'un infini est dépendant d'une finitude, alors le premier exprime par retour la seconde qui est son point de départ et son point d'arrivée.

L'ininterruption des flux numériques n'existe pas comme telle. Elle est toujours dépendante d'au moins deux pôles: un pôle technologique qui est un ensemble matériel et qui, on le sait, est fragile, incidenté et instable, et un pôle perceptif qui est dans sa nature même fini parce que mortel et conscient de cette possibilité impossible de la mortalité. Nous devons définir plus précisément ce infini en le nommant, pour faire écho à la finitude, l'infinitude. Cette dernière n'est pas une quantité dépassant toute quantité, mais une polarité liée à d'autres polarités (le sujet percevant). L'infinitude n'est pas le prédicat d'un dispositif artistique mais est une détermination relationnelle dans laquelle les éléments de la relation ne préexistent pas à la relation. Ils ne sont pas dans une relation de détermination mais d'expression.

DEVENIR ANONYME

03 12 09 / PHILOSOPHIE

La notion d'anonyme est difficile à définir car elle comprend plusieurs significations qui sont les signes d'une transformation contemporaine du socius.

Par anonyme on peut entendre ce qui s'oppose à la célébrité. Est anonyme ce qui est inconnu, ce qui ne laisse pas de trace, ce qui est oublié, ce qui ne sort pas de l'ordinaire. Etre anonyme c'est être un inconnu.

On peut aussi parler des anonymes comme d'une situation historique dont nous avons parlé largement en adoptant le vocable de multitudes. Les anonymes sont des individualités qui ne se subsument pas dans une structure transcendante de type théologique ou politique.

On peut aussi rapprocher les notions d'anonyme et de neutre, au sens d'une structure qui suspend le régime intentionnel. Le neutre serait au coeur d'une périphérie qui déterminerait en sous-main l'ensemble des productions culturelles.

L'anonymisation, signifie pour sa part une décision volontaire de rentrer dans l'anonymat, par exemple pour se protéger du contrôle opéré sur Internet. L'anonymat n'est plus alors seulement une détermination négative en défaut de reconnaissance. C'est une fonction totalement positive qui consiste à désirer rester anonyme. Ce devenir anonyme signifie, en arrière-plan, que la ligne de fuite de l'individu change radicalement car pourquoi désirer un tel anonymat si ce n'est parce que déjà nous nous séparons des outils de représentation sociale et que notre singularité est ailleurs? Sans doute est-ce la notion même d'ego qui en est affecté: vouloir rester anonyme, est-ce possible pour un ego? Ou encore, la taupe marxiste n'avait-elle pas en sous-main ce devenir anonyme? Il faudrait analyser finement les différentes représentations de l'individu au cours des âges pour savoir de quelles manières nous parvenons à ce stade actuellement.

DEUX TEMPS

29 11 09 / ESTHÉTIQUE

La critique adressée au postmodernisme, pour des motifs parfois justes, parfois confus, empêche peut être d'en saisir les conséquences encore actuelles dans toutes les formes d'art institutionnel ou auto-référentiel. En ce sens, le postmodernisme ne saurait se limiter à une tendance clairement définie, c'est une ligne de fuite beaucoup plus large dont relèvent encore de très nombreuses pratiques ironisant sur le milieu de l'art, sur la production artistique, sur l'institution et défaisant, en ce sens, l'espoir en une modernité qui avait promisse une relève esthétique. Il n'y aura plus dès lors qu'un jeu de langage faisant et défaisant les autorités et les métadiscours s'autorisant d'eux mêmes.

On a trop vite annoncé la mort d'un corps encore vif. On a voulu ranger ce corps dans un casier alors même que beaucoup le maniaient, sans toujours le savoir. On en fini pas ainsi avec la fin, car le postmodernisme indique moins quelque chose d'après que l'avant de la modernité, un décalage du temps avec lui-même signalant qu'on ne peut se défaire facilement d'un héritage émancipateur, qu'on y revient sans cesse fut-ce pour le dénouer, fut-ce pour en jouer sans cesse.

Or notre époque est encore dans cet entre-deux prise dans la plus grande ironie (j'ai regardé pour la première fois en plusieurs années la télévision, cette plongée fut merveilleuse) et les plus grands espoirs, dont les technologies restent encore porteuses un peu contre leur gré. Il y a toujours cet effet de balancier. Et il n'y a qu'à voir les expositions en arts visuels pour apercevoir combien encore le discours postmoderne de l'art sur l'art reste présent: citations, retour au classicisme (souvent de la facon la plus bête), ironie, langage. Combien un désir de se libérer d'un tel fardeau historique (devons-nous donc reprendre en charge toute la tradition historique de l'art pour faire une image, une seule image?) est encore actuel. L'un ne va pas sans l'autre, et le postmodernisme n'a jamais dit que cette double polarité, il n'a jamais, tout du moins chez Lyotard, été le signe d'un dépassement, mais la mise en cause justement de toute fin historique donc de toute idée de dépassement, de cette empreinte hégelienne qui marque encore de facon inconsciente de nombreux esprits critiques.

Il y a dans l'acharnement contre la notion de postmodernisme quelque chose du meurtre du père, comme si chaque époque devait inlassablement rejouer cette scène et se détacher de ce qui la précède pour simplement apprendre à parler son propre langage. Il y a aussi souvent en cela une mécompréhension profonde de ce concept le rabattant sur sa tendance nord-américaine et architecturale et oubliant sa profondeur philosophique, son questionnement méthodologique (on critique souvent la postmodernité des motifs qu'elle défaît pourtant). Il y a encore une manière de détourner le regard entre ce qui pourrait lier ce concept à notre situation actuelle – et ce n'est pas le fait du hasard si Lyotard fut aussi l'un des commissaires des Immatériaux au Centre Pompidou -, des technologies qui reconfigurent jusqu'à la trame transcendantale de notre perception (démontrer cela fera l'objet d'un prochain travail théorique) et qu'il faut débarrasser de leur apparence instrumentale si ce n'est à risquer de passer à côté, de ne pas les apercevoir telles qu'elles sont, avec les implications esthétiques et organiques qu'elles ont. Etrangement, ce concept inactuel, forcément, méthodologiquement inactuel de postmodernité, est encore au seuil de notre époque, quand on sait l'entendre dans sa complexité, quand on ne le réduit pas à un style pseudo-classique, quand on observe la duplicité même de son temps, de tout temps, du nôtre donc aussi.

LA BASE HUMAINE

20 11 09 / POLITIQUE

Que l'existence ne se réduise pas aux enregistrements fait dans des bases de données, cela semble aller de soi. On pourrait dire que le flux de nos existences ne saurait s'y réduire, qu'il y a en lui de la résistance envers le monde du calcul et de ce qui laisse des traces. Nos existences restent intactes.

Mais peut être ne faudrait-il pas se laisser aller à cette évidence. Peut-être que la simplicité idiote des bases de données, simples tableaux constitués de lignes et de colonnes, peut bel et bien transformer nos existences. A cette fin il faudrait les penser non comme quelque chose de naturel qui subsiste tel un réservoir, mais comme une structure plastique en contact avec le monde extérieur, les phénomènes tant naturels qu'artificiels.

Notre époque voit une situation nouvelle apparaître: les anonymes, les oubliés de l'histoire sont à présent mémorisés dans des bases de données. Ce sont des traces réduites, simples, mais dont la densité est telle qu'un recoupement entre elles peut permettre une interprétation subtile.

Plus important même que le résultat enregistré est la méthode d'enregistrement qui consiste à concevoir le monde comme quelque chose de découpable et dont le résultat discret peut être assemblé selon des catégories. Cette catégorisation n'est pas sans rappeler le transcendantal kantien mais en poussant celui-ci dans une multiplicité de catégories. Concevoir les êtres humains selon des catégories interfèrent grandement avec leurs agissements. Ainsi les sites de rencontres nous donnent accès à des profils que nous parcourons. Pour discriminer ceux que nous retiendrons de ceux que nous laisserons, nous nous adaptons à la catégorisation en l'intégrant pour en faire notre mode de lecture. Nous concevons dès lors les êtres humains au premier abord comme un conglomérat de qualités. Ceci entraîne inexorablement la formulation dans le sujet que nous sommes de besoins résumables à ces catégories. Par une boucle étrange ce qui devait être la conséquence devient une cause, comme c'est souvent le cas avec l'informatique. Notre affectivité est hantée par l'enregistrement dans les bases de données et par la facon dont le capital maîtrise les désirs par un cercle entre les besoins et les réponses à ces besoins. Les bases de données deviennent dès lors la base humaine, un a priori.

L'un des premiers usages sociaux des machines calculantes fut dans les camps de concentration et d'extermination. Les déportés étaient mémorisés sur des cartes, leurs vêtements enregistrés, ils étaient perforés.

LE MILIEU DU VIDE

06 10 09 / ESTHÉTIQUE

Pour une certaine génération, la mienne, Internet fut un espace de vide qui permettait de passer outre les structures classiques de validation. Même si le réseau ne fut jamais underground mais toujours pop, parce que le www consistait justement en cette visibilité massive à la différence des circuits privés des BBS, nous n'étions pas si nombreux entre 1994 et 1999. Ce qui se faisait à ce moment là sur Internet était d'ailleurs spécifique, plusspécifique que ce qui se réalise aujourd'hui. On retrouve cette exploration spécifique du médium dans l'histoire de l'art vidéo dans les années 70-80 par exemple. Elle concerne la genèse et la découverte des supports.

Il y avait du vide sur Internet et donc du possible. Nous étions visibles parce que nosu étions peu nombreux. Quelques uns à peine. Nous pouvions donc inventer ce que nous faisions et être à l'écart, malgré les limitations techniques, de ce que l'économie imposa plus tard à la perception navigative. Ce fut donc un vide par défaut.

Actuellement, la structure s'est inversée. Nous sommes noyés dans le réseau. Tout le monde s'y met, avec de moins en moins de spécificité (et quand il y en a, elle prend d'ailleurs souvent la forme nostalgique du lowtech, d'une origine perdue du netart qui doit se décontextualiser de la situation actuelle et sociale du réseau). Il y a une quantité de sites de socialisation artistique, de médiation. Chaque peintre, céramiste, graveur a un site (dont le modèle graphique d'ailleurs s'est homogénéisé. Il y aurait toute une étude à faire sur la norme visuelle des sites d'art contemporain), une image sur Internet. On s'y perd. On y comprend plus rien par saturation de données. On doit passer d'un site à un autre, il y a tant de choses à voir, on ne s'arrête sur rien, on ne prend pas le temps parce que le temps du flux nous prend. De sorte qu'Internet es devenu, concernant cette question de la transmission esthétique, exactement l'inverse de ce qu'il était: un espace dont il faut échapper, où il ne faut pas être.

LA DÉLIAISON

06 08 09 / QUOTIDIEN

Nous nous sommes liés à des gens, arbitrairement. Ils n'étaient pas de notre famille, de notre pays, de notre clan, de notre identité. Nous n'étions de toute façon d'aucun groupe. Nous nous y sommes liés, fruit d'une rencontre, d'un désir, d'une peau. Il y avait le hasard, le devenir qui engage tout. Nous discutions, vivions avec eux, partagions l'essentiel, les projets, les possibles, la quotidienneté dans sa médiocrité comme dans sa douceur attentive. Ces gens inconnus nous sont devenus plus familiers. Nous n'avions jamais pourtant oublié leur étrangeté. Nous ne les avons jamais réduits à être connus. Une infinie distance s'instaurant dans l'éclat d'un regard, dans un mouvement trop brusque de nos corps, dans un éveil matinal. Elles revenaient à elles. Parfois nous nous arrêtions, contemplatifs, de cet étrange mélange entre la proximité et la distance, comme si les deux, la rencontre et la séparation, étaient les deux facettes d'un même sentiment, plus encore de quelque chose dans l'existence plus fort que l'existence même, trop fort peut-être. La seule chose à faire était sans doute, face à cet excès de puissance, une certaine douceur, une certaine apathie, le langage justement parce que celui-ci n'était pas adapté et qu'il signalait dans son effort tout le chemin qui restait à parcourir par rapport à l'autre, la tension vers, qui ne sera jamais réalisée. Nous ne pouvions donc nous rapprocher que du plus distant, de la surprise de cet instant qui nous fait rencontrer quelqu'un.

Il y eu des départs, des promesses effondrées, des contradictions révélées. Il y eu ces déliaisons. Mais dans le secret du pacte lui-même était contenu la possibilité de cette disparition. Quelqu'un sort de votre vie, vite, vite, tout est bouleversé. Vous saviez que ce n'était pas assuré, que les paroles étaient fragiles, la douceur des peaux passagère, et c'était cela qui vous touchait, cette fugacité sensible. Elle se retourne contre vous. Tout se passe comme si votre vie se vidait d'elle-même, parce que vous l'avez exposé au risque du dehors, à cet autre, à cet inconnu, à cet ami, à cet amour. Il ne reste plus qu'une peau retournée, un gant dont les faces intérieure et extérieure ont été renversées, comme a été renversé le secret d'une promesse non faites.

C'est cette promesse là que vous cherchiez dans l'art. Un objet imaginé, conçu, réalisé et une personne l'observant, mélange de défiance et de désir, se sachant elle-même regardé par d'autres dans un lieu d'exposition, retournant sa perception comme une peau. Un secret de rien, une promesse irréalisée.

ART, FONCTION ET FONCTIONNEMENT

05 08 09 / QUOTIDIEN

l est exigé que l' « oeuvre » fonctionne. Si elle tombe en panne c'est un échec la rendant indisponible au public.
Il est étonnant de voir combien les arts visuels et numériques entretiennent un rapport impensé à l'instrumentalité et acceptent d'avance les présupposés et les implications d'une telle exigence de fonctionnement. Car en les acceptant on ne réalise pas une décision neutre, on décide justement sans même y penser du plus important, on décide de notre relation fondamentale aux technologies sous la forme de l'instrumentalité. Croyant rendre disponible l' »oeuvre », on la soumet en fait au monde dans son opacité quotidienne: on pourra en effet l'expérimenter sans même y penser, sans même penser à la technique qui est pourtant là. Voilant le fonctionnement, on rend insensible cette matière pourtant si importante et structurante l'imaginaire comme la perception.
Doit-on pour autant faire des machines dysfonctionnelles ou formelles exhibants les conditions de possibilités de leur fonctionnement? Ce serait là un jeu littéral et autophage. Il faut dès lors penser à une autre relation au couple fonctionnement-dysfonctionnement, penser à ce que les deux ne s'opposent pas comme c'est habituellement le cas, bref que le fonctionnement soit en panne et que par la panne quelque chose arrive, un événement, disons même une occurence aussi minime soit-elle. Il ne faudrait donc pas que ce soit une panne au

sens classique du terme, un arrêt complet de la machinerie, mais plutôt une fragilité, une instabilité. Il faudrait que la machine soit trop sensible pour fonctionner parfaitement. Qu'elle s'arrête parfois puis qu'elle reprenne, et ainsi de suite, produisant une palpitation dans sa temporalité, temporalité qui ne serait donc pas entièrement soumisse à son usage mais aussi à la relation entre cet usage et son fonctionnement interne.
Remarquons combien cette exigence grandissante de fonctionnement sur l'art numérique a un impact sur les manières de produire et donc sur l'art lui-même en tant qu'il est un travail: les artistes font appel à des techniciens et réalisent ainsi une découpe entre l'ordre des idées de projets et l'ordre de la réalisation qui devient une effectuation plus ou moins réussie. Ils peuvent aussi être des informaticiens. Dans les deux cas on exclue la possibilité d'un mal-fait, d'un amateurisme, d'une tentative, d'une expérimentation, ca on veut là encore que cela fonctionne et si possible sans faille, sans trouble, sans vibration.

ESPÈCE

30 06 09 / QUOTIDIEN

Il marchait dans la rue d'un pas rapide et léger, le monde était à distance, sa distance. Il traverse au feu rouge, brusquement une stupeur le surprend, son corps semble parcouru d'un frisson venant du dehors, tel un moment d'arrêt dans le déséquilibre de sa marche.

Quelque chose le freine et pourtant il n'y a nul obstacle. Il a croisé un regard. Non, le regard lui-même ne s'adressait pas à lui. Il y a là un groupe de 3 adolescents. A sa gauche, l'un d'entre eux présente une tumeur de grande taille qui déforme son visage. On dirait la surface d'une lépiote, irrégulière, tâchée de matière sombre, telle des écailles écornées. Comme si la peau n'était pas humaine. Comme s'il s'agissait d'un autre organisme. Il se resaisit, il se dit que c'est absurde, il se demande à présent pourquoi il a été touché, pourquoi son corps, je ne parle pas de son esprit, a été arrêté si brutalement, par quoi son corps a été saisi dans cette fraction de seconde.

Il n'a pas reconnu l'être humain, dans le face à face quotidien d'une parité que nous oublions – ton regard et mon regard, ton visage et mon visage, selon une ressemblance inapparente, voilà qu'il a été rappelé à ce qu'un visage veut dire par cet incident. Comme si une directionnalité lui échappait: la destination même d'un visage livré aux regards. C'était bien sûr humain, il n'en avait justement jamais douté, mais cela ne lui ressemblait pas, il y avait comme une marge de différence. Il n'était pas saisi de cet effroi face à une autre espèce, un chien ou un animal sauvage, mais face à ce qu'il ne reconnaissait pas. L'effroi de ce qu'on ne reconnaît pas n'est pas ce qui est absolument inconnu mais un phénomène qui désaccorde l'accord des facultés: il y a bien une perception mais elle reste au stade d'une schématisation, elle se bloque à cet endroit précis comme si elle cognait sur un mur. Et il faut pour cela que ce soit et reconnaissable et non-reconnaissable, il faut que ce soit l'un et l'autre pour que le mouvement de schématisation ait lieu mais qu'il ne s'arrête pas, qu'il continu son processus de réalisation, et que jamais il ne finisse dans la conceptualisation de la raison. Il faut donc un incident dans la figure humaine.

Cette réciprocité des visages, et pourtant chaque visage est différent mais d'une différence qui permet justement de l'identifier au regard d'une moyenne des visages, reste inapparente dans la quotidienneté parce qu'elle structure dans l'histoire de chacun jusqu'à son origine. Le visage que je reconnais comme familier, le visage que je reconnais comme étranger seront source de communication, de plaisir et de déplaisir.

Ce visage était bien humain mais déformé par une maladie qui semblait s'intégrer dans sa structure même, une maladie qui inventait un autre visage comme si le visage humain, son visage et mon visage, sortait d'une fusion avec une autre matière, avec une autre origine, une autre espèce. Ce visage qui s'exprime, qui parle et voit, ce visage porté par un corps, se déplacant le long des rues, offert aux anonymes que nous ne cessons de croiser et qui nous oublient parce qu'ils voient dans notre visage l'invisibilité de leurs visages. La reconnaissance est immédiate, mécanique, elle permet l'indifférence.

La lisière de l'espace humaine, sa forme même fait évoluer ses tropismes, c'est-à-dire l'ensemble des directionnalités non-intentionelles. Ces directionnalités sont pourtant décodées comme intentionelles, au sens ou c'est à partir d'elles que nous allons tisser l'ensemble des relations autour du monde, des autres et de nous-mêmes. Qu'est-ce que seraient des humains à la lisière de notre espèce? Qu'est-ce que serait le basculement d'une mutation dans l'humanité, cet instant précis qui est un tournant, ni conservation du passé ni anticipation du futur, mais jointure infime entre les deux? Coexistence donc de deux individuations, de deux principes d'inviduation dans la même espèce. Que reconnaitrions-nous en eux, et eux en nous, et chacun de nous en nous-mêmes dans l'échange de ce regard, dans ces visages déformés et monstrueux?

VISUALISATION ET SCHÉMATISME

13 06 09 / THÉORIE

Ces derniers mois de plus en plus de données sont disponibles sur Internet sous la forme de tableau (.csv) pouvant être transformées en images selon des formes récurrentes (Tag Cloud, Wordle, Word Tree, Phrase Net, Bar Chart, Block Histogram, Network Diagram, Pie Chart, Treemap, etc.). Cette mise à disposition des données a sans été faite dans le sillage de la volonté du président américain de rendre accessible des informations brutes sur data.gov.

La complexité du réseau est pour une part liée au fait qu'il s'agit d'un medium sur lequel s'inscrit une quantité importante de singularités. Cette quantité d'inscription entraîne une transformation dans la constitution même du savoir. Il suffit pour comprendre cela d'imaginer le travail des historiens dans quelques décennies lorsqu'ils devront naviguer dans les disques durs comme source d'archives.

La navigation dans un grand stock d'informations est une problématique importante de l'après-coup réflexif du réseau: comment saisir en un coup d'oeil (le clin d'oeil chez Nietzsche) une grande somme de données? On propose à cette fin des visualisations, diagrammes et autres graphes permettant de représenter des tableaux dépassant quantitativement notre capacité de réception. Le passage entre ces données discrètes et ces images continues reste une articulation à penser et à analyser pour comprendre le devenir historique du réseau que nous formons les uns avec les autres.

On retrouve peut être en elle certains traits du questionnement kantien sur le schématisme, c'est-à-dire sur la présence de schémas préexistants à la perception discontinue des phénomènes, schémas que Kant devait fonder sur une structure transcendantale a priori pour en démontrer la genèse (problème classique de l'unité du commencement). On peut dès lors s'interroger sur la relation entre ce schématisme et ces visualisations. Ne doit-on pas les rapprocher de cette fonction de l'imagination que Kant nommait les diagrammes dans la troisième critique et qui lui permettait d'aborder, de facon quelque peu obscure, une structure transcendantale de l'imagination?

D'un point de vue esthétique, on peut problématiser les présupposés de telles visualisations en distinguant celles qui sont fondées sur le schématisme (comme c'est la plupart du temps le cas) et celles qui opèrent sur l'imagination. Ces dernières (par exemple Waiting) ne réduisent pas le fourmillement discontinu des données. On pourrait donc penser qu'elles ne réalisent pas ce qu'elles devraient réaliser, c'est-à-dire une réduction. Mais c'est le sens même de cette réduction, qui est au coeur de toutes opérations de numérisation informatique, qu'il faut interroger quant à ses présupposés les plus fondamentaux. Peut-on inventer un art, c'est-à-dire une imagination entendue comme capacité à produire des images, qui se fondant sur des technologies réductionnistes fonctionnent sur des visualisations non-schématiques? Ou encore: peut-on faire des images qui laissent une place aux singularités, au grondement des anonymes et des insularités? Ne serait-ce pas là une manière d'envisager le fonctionnement de l'imagination dans sa singularité sans la soumettre aux opérations de schématisation de l'entendement? Ce dernier se comporte à la manière d'une courroie de transmission entre la raison et la perception et de ce fait réduit ce qui appartient singulièrement à elle afin qu'elle corresponde au jeu de la raison.

WE ARE THE PROVIDERS

11 06 09 / POLITIQUE

Les réseaux sociaux nous demandent de mettre à jour nos statuts selon un rythme de plus en plus rapide. Nous devons être actifs, alimenter le socius, pour pouvoir à notre tour observer la déferlante, c'est-à-dire l'empilement incessant des réponses à ce mot d'ordre. Il faut que cela coule, qu'une phrase en chasse une autre comme dans le déséquilibre de la marche. Générosité? Narcissisme? Grégarité? On peut analyser cette exigence d'un point de vue technologique, mais on aurait tort de se limiter à ce point de vue qui resterait instrumental et qui sous-estimerait l'impact existentiel.

Lorsque Facebook, avec son angélisme politique (on ne peut qu'aimer sur Facebook), nous demande d'alimenter la vie du site en inscrivant des fragments de nos vies supposées dessus, cette alimentation bouleverse nos existences. Les artistes de la performance des années 70, et en tout premier lieu Dan Graham avec « Past Future Split Attention » (1972), ont largement problématisé les structures langagières performatives, « Quand dire c'est faire ». En est-il autrement sur Facebook quand croyant inscrire ce qui se passe dans nos vies, nous vivons sur Facebook et nous observons dans une boucle inchoative cette autoactivité?

Alimenter un réseau social est une question politique. Elle concerne la manière dont les discours s'élaborent, dont chacun se présente aux autres, dont chacun peut observer les autres. Elle configure la relation du public et du privé pour coder et décoder le socius, de quelles façons ça coule ou ça s'arrête de couler. Tout un peuple vit sur Facebook, observe son prochain connu ou moins connu. Le langage y est intégralement impliqué. Modifier et montrer les limites critiques des conditions de ce transfert (ma vie, mon clavier, mon réseau social) est l'objet de « I would have liked to be one of you / J'aurais aimé être un d'entre vous » (2009) et d'autres travaux du même ordre « Feed Me » (2009) et « Becoming » (2009). Chacun pose le circuit d'alimentation des réseaux sociaux et essayent de l'automatiser en partant du principe que le réseau se nourrit de lui-même (élaborer une catégorie de netart nommée eat myself).

SIMULATION: ENTRE SYNTHÈSE ET FRAGMENTATION

01 06 09 / THÉORIE

Considérant la question de la simulation, il y a deux approches distinctes: la synthèse et la fragmentation.

Cette dernière, comme c'est le cas pour les TTS, est fondée sur une décomposition en éléments discrets de phénomènes continus afin d'en permettre la combinatoire. La fragmentation suppose une décontextualisation puis une recontextualisation, son objectif est de

rompre le continuum pour produire une nouvelle continuité. La difficulté de la fragmentation est d'opter pour une bonne décomposition qui offre le maximum de possibilités avenirs. Or toute décomposition est un choix, il n'y a pas naturellement des éléments au départ discrets qui s'agencent de façon continue mais des continuums dans lesquels on perce des fragments. La limite de la fragmentation réside en trois points: la quantité (on ne peut pas décomposer à l'infini), la double indexation (index de départ traduit en un index d'arrivée) et la continuité (comment produire un effet de continuité par exemple entre des fragments visuels).

Portrait numéro 1 de Luc Courchesne est un exemple de personnage fragmenté.

La synthèse quant à elle est basée sur une modélisation, une compréhension mathématique d'un phénomène. Elle ne part pour ainsi dire de rien, si ce n'est du calcul. Si elle peut être continue parce qu'elle a lieu dans le maintenant du calcul (et on pourrait s'interroger par rapport à la continuité qui n'a lieu qu'au présent si elle est procédurale, ce qui n'est pas par exemple le cas du cinéma), sa difficultée est le réalisme, la ressemblance par rapport à son référent alors même, paradoxalement, que la synthèse s'écarte de son référent du fait même du coup de force mathématique qui est une abstraction, c'est-à-dire une mise à distance. Le réalisme de la synthèse est pour ainsi dire toujours décevant non par quelques limites techniques mais du fait de son mouvement de départ.

L'Autre (1992) de catherine Ikam est un exemple de personnage synthétique.

L'interactivité est le plus souvent fondée sur une fragmentation réalisée grâce à des capteurs qui est ensuite synthétisée informatiquement.

LA DURÉE DE VIE ANTHROPOTECHNOLOGIQUE

01 06 09 / TECHNOLOGIES

La durée de vie des systèmes d'enregistrement technologique est une question de plus en plus importante pour l'anthropologie du fait de leur inextricabilité croissante. S'il est absurde de penser que ces systèmes sont éternels puisqu'on en connaît l'obsolescence rapide et la nature idéologique d'une telle conception, il est tout aussi absurde de ne pas apercevoir la démesure de cette temporalité par rapport à la finitude humaine. Certains de ces systèmes dépassent à proprement parler notre temps de vie et induisent donc une nouvelle dimension dans le sentiment de notre propre mortalité. Cette dernière n'est pas indépendante de ce qui lui répond, c'est-à-dire la sauvegarde comme inscription sur un support matériel.

Nous nommons mortalité, la finitude humaine et obsolescence, la durée de vie des technologies. Nous distinguons dans l'obsolescence, un premier type qui est économique et qui constitue la valeur marchande d'un dispositif et un second type technique qui constitue la durée de son fonctionnement opératoire. Il y a entre ce second type et la mortalité des articulations à explorer dans la mesure ou les mortels que nous sommes inscrivent des traces sur des supports technologiques et se lient ainsi à eux de façon essentielle.

L'EXPOSITION SANS LABORATOIRE

30 05 09 / EXPOSITION

Le mécontentement qui parfois s'exprime dans le champ des arts visuels et numériques, est en partie le fait d'artistes déçus de ne pas recevoir une reconnaissance comme réponse à l'énergie dépensée. Ce fut le cas à toute époque et si la notre semble provoquer une frustration plus grande c'est sans doute du fait de l'augmentation quantitative du nombre d'artistes et de la difficulté à les diffuser. Mais il y a, il faut bien le reconnaître, une autre part qui explique ce mécontentement. Sans doute, les lieux d'exposition ont-ils perdus au fil du temps leur vocation de laboratoire et ne tentent-ils plus rien, ou presque. Ceci marque, depuis les années 90, une certaine congruence entre l'art contemporain et l'art académique: des formes plastiques apparaissent, se répandent, d'artistes en artistes, c'est comme on dit l'air du temps, ce sont des citations et puis ensuite des citations de citations, hommage à une problématique institutionnelle? ou n'est-ce pas plutôt là de l'académisme? Quelle est cette récurrence des formes? Ce sentiment de déjà-vu mainte fois expérimenté dans des expositions, est-il le symptôme de notre époque ou le signe d'une certaine manière de faire, et de faire avec le pouvoir?

Il faut bien comprendre la difficulté des commissaires à exposer des oeuvres aux statuts incertains. Depuis plusieurs années, ils sont attaqués de partout, par les artistes, par les médias, par les financeurs, etc. Ils sont donc sur leur garde, essayent d'être dans le coup, de rester dans l'air du temps, de suivre quelque chose qu'ils ont, pas tous bien sûr (je pense à Hans Ulrich Obrich), du mal encore à penser. D'ou sans doute ces formes si convenues, si répétitives dans le champ de l'art contemporain, qui nous semblent aller de soi mais qui ne sont que des prétextes, peut être, à un langage de pouvoir. D'ou aussi sans doute cette difficultée à se plonger dans ce qui pourtant tisse leurs expériences quotidiennes et jusqu'à leurs difficultés à sélectionner, à penser, à naviguer dans ce magma d'oeuvres et d'artistes, de noms et d'images. Je veux parler du flux, des flux qui sont indissociablement anthropologiques, esthétiques et technologiques. Peut-être Georges Didi-Huberman, qui semble à bien des égards un peu éloigné de ce qu'il a de contemporain en art, sans doute par simple précaution, par manque de temps et par une certaine méticulosité intellectuelle, peut-être donc est-ce lui avec la manière dont il développe les concepts de montage (à la suite de la revue Documents de Georges Bataille) et d'atlas (à la suite des travaux d'Aby Warburg), qui est conceptuellement le plus proche de ce qui est en train d'advenir et qui nous offre les armes pour les penser même si lui, de son côté, les laisse impensé.

Dès lors la question de l'introduction de l'art dit numérique dans le champ de l'art contemporain est mal posée. Elle suppose que le second champ est constitué, stable, assuré, alors même qu'il est en crise et que celle-ci détermine de part en part sa relation à d'autres domaines. Il faudrait donc revenir à un entrelacement entre l'exposition et le laboratoire, mais un laboratoire dont le modèle ne serait pas scientfique, simplement productif. Se demander donc, à la suite de Luciano Fabro, qu'est-ce que tente une exposition? Quel possible ouvre-t-elle?

POUR UNE ARCHÉOLOGIE DU NUMÉRIQUE

22 05 09 / THÉORIE

La production artistique est un ensemble de traces laissées à l'histoire. Tel fut, paradoxalement, le passé de l'art. Depuis nous jouons avec cette idée, inscrivant et effaçant, rendant duplices et ambigues toutes ces traces, notre passé comme votre avenir. Le jeu a peut être pris fin. Il est devenu autoréférentiel et ennuyeux.

D'autres traces s'accumulent, ne cessent de s'accumuler chaque fois que mes doigts pianotent sur un clavier, ordinateur ou distributeur automatique, chaque fois que ma voix se dépose, s'entend et s'écoute, sur un répondeur ou dans un service à la clientèle. Les entreprises ont une folie de la mémoire, elles peuvent tout enregistrer. Dans quel lieu toutes ces données s'accumulent? Est-ce un trésor de guerre? Pour qui? Et pour quand?

Il n'y a pas à revenir sur la révolution historiographique qu'une telle accumulation produira sans doute puisque l'histoire des anonymes (les anonymes qui devaient justement être oubliés pour que l'histoire soit construite) est une nouvelle façon de configurer l'histoire. On pourra bien sûr dénoncer cette vaine collection, ce chaos de données, mais ce serait encore là un jugement fait au nom dont ne sait quel tribunal, dont ne sait quelle autorité. Il faut savoir entendre ce qui arrive dans cette archéologie avenir, même si, parce que nous ne savons pas comment la penser dans la mesure ou les conditions même de rétention et de mémorisation changent, dans le mesure ou le savoir est bouleversé quant à sa possibilité même, quant à son langage. Nous sommes à un tournant.

Il n'y a donc pas lieu de revenir sur cela. Il est question ici simplement de voir si ce qu'une époque (passée) a nommée l'art survivra à cette transformation historique des traces. Chaque époque fait bien sûr le coup de la fin de l'art comme manière de mettre en scène sa propre fin, son propre avenir. Ne nous laissons pas piéger par ce fantasme, mais essayons, puisque c'est déjà notre temps, de penser les conditions de cette archéologie. Pensons au chiffonnier de Benjamin, à cette attention que l'historien peut accorder non seulement aux grands événements mais aussi à l'infime et à l'oublié. Pensons aussi à ce montage méthodologique que Didi-Huberman tente d'élaborer avec succès je crois depuis des années. Montage de l'hétérogène qui pourrait fort bien s'adapter librement à cette foule d'informations mémorisées. Et je ne peux m'empêcher de voir le réseau, ou plus exactement les extractions faites en lui, comme des possibilités pour d'immenses atlas d'une sensibilité qui n'existe pas encore.

Essayons de penser l'avenir de la mémoire comme notre passé dont les conditions sont inextricablement technologiques et anthropologiques.

CHOEUR

16 05 09 / QUOTIDIEN

Une époque dans laquelle l'écho des anonymes est persistant, un changement dans la constitution culturelle puisque chacun écrit, puisque chacun est mémorisé dans les bases de données du système banquaire ou du réseau Internet. Plus de place pour les seuls scribes, pour ceux qui faisaient autorité et qui parlaient « au nom » des autres. Peut-être les anonymes sont-ils bruyants et inaudibles, peut-être les considère-t-on encore comme du bruit, mais ils s'inscrivent massivement pour la première fois. On peut y rester insensible. Continuer à créer en laissant cela de côté, faire comme si de rien n'était, continuer comme avant, comme quand ils ne s'inscrivaient pas, puisque justement ce n'est pas de l'art. On peut au contraire en faire le coeur même de « son » travail, donner à entendre, dans l'indistinction des voix, ce qui s'y trame, toutes les histoires singulières, souvent infimes. Ne pas chercher de repère, de synthèse, mais plonger dans le flux de cette multiplicité devenant palpable.

Un nouveau montage, c'est-à-dire une répartition entre orientation et désorientation. Le montage (mashup) de ces anonymes est une ouverture du futur partant de ce qui est déjà-là, de ce qui nous est déjà donné.

CHAQUE EXISTENCE

16 05 09 / CITATIONS

« Chaque existence isolée sort d'elle-même à la faveur de l'image trahissant l'erreur de l'isolement figé. Elle sort d'elle-même en une sorte d'éclat facile, elle s'ouvre en même temps à la contagion d'un flot qui se répercute, car les rieurs deviennent ensemble comme les vagues

de la mer, il n'existe plus entre eux de cloison tant que dure le rire, ils ne sont pas plus séparés que deux vagues, mais leur unité est aussi indéfinie, aussi précaire que celle de l'agitation des eaux. » (Bataille, L'expérience intérieure, p. 113).

L'histoire nous laissait muette, effroi et mutisme. Les auteurs reliaient documentaire et lyrisme comme manière d'inscrire ce mutisme. À présent (et quel est ce présent) chacun inscrit sa voix, ses mots, ses gestes. Tout ceci est inscrit sur le réseau: les conditions même d'inscription et de mémorisation de l'histoire change, de sorte que c'est le concept même d'histoire (effroi de ceux qui étaient désignés comme auteurs, artistes, scribes) qu'il faut repenser. Non pas la fin de l'histoire, mais la clôture de cette histoire qui fut la nôtre.

CES AUTRES VIES

13 05 09 / QUOTIDIEN

Il aurait fallu que chacun de mes souvenirs, que chacun de mes oublis soient retravaillés par ce clavier, par cet écran, par le réseau. L'entrelacement de mes affects et des technologies était bien sûr affaire de fondement anthropologique mais réside également dans le simple tropisme quotidien, dans l'habitude et la répétition de ce corps penché sur la machine, pianotant sur le clavier, cherchant ses mots, les trouvant, codant etdécodant. C'était tout un ensemble d'opérations physiques qui reconfigurait ma perception et ma manière de stocker, d'effacer ce fil de sensations intriquées. Qu'aurait été mon adolescence avec ce réseau, avec ces inscriptions quotidiennes, avec ces échanges sociaux mémorisés. Je me replonge mentalement dans ces expériences, elles sont infimes, il reste si peu de choses de ma mémoire, et cet infime est précieux car j'en suis le seul porteur, personne d'autre ne le porte, personne d'autre (peut-être quelques femmes, quelques amis, quelques connaissances) n'est concernée. Il y a cet univers en moi, ces anecdotes, quelques traces encore qui bientôt seront perdues, ces premières et ces dernières expériences.

SOUS LA MAISON

11 05 09 / MISC

Je descends un petit escalier pour atteindre le sous-sol.Les marches sont en faux marbre et sur les murs un papier peint atténu la lumière du jour. Il y a là l'ancienne chambre de la soeur restée intacte. Elle vient un week-end sur trois. Elle dit bonjour. Elle voit ses amis, dit très peu de choses et continue sa vie. Sur la gauche, un petit réduit dans lequel la mère range des ustensiles et des produits nettoyants. Sur la droite, une porte souvent entreouverte donnant sur une pièce plus grande que la précédente. On entre. On y jette un regard. L'espace est plongé la plupart du temps dans une luminosité grise provenant de petites fenêtres occultées. L'atmosphère est humide et sent le renfermé. Sans doute, la poussière s'est-elle accumulée lorsque ce lieu fut inhabité ces cinq dernières années. Il y a un poster représentant Manhattan la nuit, une table en faux bois, un énorme fauteuil vert pomme et un lit. Les objets semblent avoir été entreprosés là plutôt que disposés pour aménager une chambre.

Le corps semble inerte. Une légère respiration pourtant s'élève du ventre. Le soulevement est lourd, irrégulier, comme s'il venait d'un autre lieu, d'un autre corps. Les yeux sont ouverts, humides. C'est une enfant a la peau blanche, lisse, ces yeux ont été creusé par ces derniers mois. Elle est épuisée. Des rides minuscules apparaissent. Elle ne bouge pas, mais elle ne se repose pas non plus, elle est immobilisée plutôt qu'immobile. On ne sait pas ce qu'elle pense. On ne veut pas l'imaginer. On la voit simplement ici pour la dernière fois, seule et malheureuse, arrachée à un espace qui n'était pas le sien et ramenée à cet espace familial qu'elle avait quitté voici plusieurs années. Elle ne veut plus de sa vie.

DU DEHORS

09 05 09 / QUOTIDIEN

Il regardait avec une indifférence amusée ceux qui croyaient que leurs expérimentations esthétiques étaient au coeur du monde, n'apercevant pas celles-ci comme des questions typologiques et locales. Ils évaluaient le monde d'après le filtre de leurs questions, n'observant les (autres) créations artistiques que selon ces critères, se transformant comme norme discriminant ce qu'il y a à faire et ce qu'il n'y a pas à faire. Il n'avait nul mépris pour cette orientation, mais il s'en sentait profondément étranger – il s'imaginait sans doute d'une autre époque – parce qu'il était quotidiennement saisi par le doute de son inimportance. Les machines technologiques qu'il utilisait étaient un rappel permanent à cette étrangeté au coeur même de la création: il héritait de ces machines, il ne les avait pas faites, c'était des objets indifférents. Tout comme le monde était autour de lui, il ne le contenait pas. Il y avait des questions dont il n'avait nulle idée et les oeuvres, pour lui, étaient des occasions pour ces questions de se poser, les technologies étaient aussi une occasion de nous rappeler à cette altérité en notre coeur même. Il savait pourquoi en Occident l'ego artistique avait été renforcé de telle façon que nous arrivions à ce surplus absurde et pour ainsi dire comique auquel personne, pas même les gens de l'art, ne croyait plus. Il y avait selon lui cet échange permanent des places vers le dehors, et c'est pourquoi, non pas quelque scrupule adolescent, mais par choix déterminé, il n'incluait pas son travail dans sa parole, ou simplement à la demande expresse de son interlocuteur. Son activité était en surplus du monde, une chance certes d'être en plus, mais un ajout. Ceci expliquait son apathie, même s'il gardait, il le savait, un peu d'attachement encore à ces objets d'enfance. La plus grande part de la production artistique était un soupçon du passé, un académisme dont la forme avait changé depuis le 19ème mais dont le principe structurel était resté le même: s'habituer à nos questions.

L'INVENTION DU RÉCIT

06 05 09 / QUOTIDIEN

Chacun se racontait des histoires. Il y avait des séparations, des drames, des trahisons, des serments rompus, des désillusions, le désir à nouveau d'y croire, tous les ressorts de la narration la plus classique. C'était une manière de faire passer la douleur, l'influx nerveux qui dévastait le corps, de lui donner une raison, lui qui n'en avait aucune. On se répétait ces histoires, essayant sans doute de personne en personne d'inventer un fil conducteur, des répétitions et des dissemblances, des récurrences. Parfois on en parlait à d'autres, à ses amis, à sa famille, quand le corps faisait encore mal et que le langage devait s'incarner en lui. Souvent on en parlait seul, comme si cette parole ne concernait que nous. On laissait passer le temps du corps en se murmurant ces mots, en faisant usage du langage pour se rassurer, présence étrangère de la voix prononcée, et le trouble du corps passait, la secousse s'émoussait sans jamais s'arrêter, elle diminuait jusqu'à devenir notre mémoire. C'était peut être la première forme de récit: l'histoire des séparations et des sentiments amoureux. La rencontre de deux corps étaient simplement moléculaires. L'entrechoc de particules dans une configuration passagère. Il n'y avait aucune raison lui donnant un sens. Mais nous avions besoin d'un sens, alors nous répétions tout ce qui s'était passé, nous le vivions par le langage une seconde fois en le reconstruisant avec des événements, des enchaînements, des causes logiques, d »autres illogiques, des énervements et des sursauts. La conquête du sens était une invention, l'invention même du récit.

DANS LES EXPOSITIONS

02 05 09 / QUOTIDIEN

Il faudrait abandonner l'apologie tout comme la critique. La plupart du temps ce sont des questions ayant trait au bon goût qui est fonction d'une projection. On cherche dans un objet quelconque la confirmation ou l'infirmation de ce que l'on croit porter. Ce penchant est poussé à l'extrême chez certains artistes qui sont incapables de penser en dehors de leurs cadres et qui ne justifient ou ne critiquent les oeuvres que comme si elles étaient des exemples de leur propre travail. Le bon goût à toujours quelque chose de la norme et d'une projection de soi hors de soi qui oblitère sa propre typologie et qui se prononce tel un discours impersonnel de vérité.

Abandonner la critique comme l'apologie pour ne pas être dupe de ces effets de style égocentriques, préférer simplement l'abandon à un autre monde, forcément étranger, forcément gênant, troublant, fut-ce dans l'indifférence ou dans l'ennui. Chercher dans un premier temps à entrer dans ce monde, à l'écouter et à le comprendre non comme un objet de connaissance scientifique mais comme une terre inconnue, faune et animaux, climat et rivage, particularité après particularité, séquence après séquence, un monde qu'on ne peut résumer d'un trait d'esprit ou d'un aphorisme lapidaire, les mots ne servant ici qu'à se dérober dans une recherche indéfinie. Tout se passe comme si nous cherchions à approcher ces inconnus: un monde fragile a eu lieu, personne ne l'attendait, personne n'en voulait, c'est une occasion pour?

TOUTES LES IMAGES

05 04 09 / ESTHÉTIQUE

Toutes les images d'Internet ne constituent pas l'Histoire comme l'avaient fait les images du cinéma au XXème (Histoires du cinéma, Godard). Elles témoignent de la puissance, non du pouvoir, des anonymes. La promenade est sans fin dans les arcades du réseau. Il y a tant à voir. Nous en pourrons jamais être des interphiles à la manière des cinéphiles. Nous ne pourrons jamais tout voir. Pas seulement les regroupements de type Flickr qui sont des espaces homogènes de navigation et de mots-clés, mais aussi les insularités, les petits sites, les blogs, les images perdues aux confins de Google. Que sont toutes ces images? Quel sentiment nous saisis, non pas en en voyant une seule mais en passant de l'une à l'autre, en nous y perdant délibérément? Et pourquoi ainsi s'y plonger? N'est-ce pas bien autre chose que ces autres images du cinématographe qui étaient sans doute nombreuses, mais dont la production se limitait souvent à des professionnels, instaurant une séparation entre ceux qui font et ceux qui voient, séparation qui construisait ce que nous nommions jusqu'alors culture?

Ce n'est pas seulement que le réseau est une accumulation d'images anonymes et personnelles, un peu comme ces cahiers familiaux qui ont fait les beaux jours de l'art archiviste des années 80 dans la lignée de Boltanski. C'est aussi que ces images ont une certaine qualité, que le nombre de professionnels de l'image a augmenté, ou plutôt que la frontière entre le pro et l'amateur se disloque parce que chacun est amateur, dans la belle polysémie de ce mot. L'amateur contemporain c'est justement le rapprochement entre la production et la perception, entre les lieux, les personnes et les temps de la production et de la perception. Qu'on y pense bien, ce n'est pas seulement un changement passager et superficiel, c'est un bouleversement des relations entre les organes (qu'ils soient biologiques ou technologiques, interfaces) et l'esthétique, la perception. Parce qu'il s'agit toujours d'une manière ou d'une autre d'un typologie des corps: cette image est le fruit d'un corps en ce lieu précis, à cette date précise. L'extériorisation matérielle de l'image n'efface pas sa genèse singulière. L'appareillage du sensible, et il faut bien un appareillage pour qu'il y ait du sensible, voit sa structure transformée parce que les moments qui l'instanciait s'enchaînent plus rapidement, ils se rapprochent, s'articulent, se superposent, comme si nous perdions les frontières.

La multitude des images du web, toutes ces images, leur poésie propre dans la juxtaposition de leur possibilité non-développée, est le signe de cette transformation.

NETART FOR DUMMIES

04 04 09 / THÉORIE

Je ne serais jamais historien du netart parce que d'une part je ne me reconnais pas dans la dénomination netart (la définition par médium me semblant appartenir à une autre époque fondamentalement moderniste) et que d'autre part cela m'apparaîtrait comme une simple entreprise de justification ne séparant pas les rôles et les pouvoirs, mélangeant, comme dans un récit juridique kantien, l'accusé et le juge. Certains s'y essayent pourtant: une tentative de réappropriation. 15 ans après l'apparition d'Internet, des artistes tentent d'en écrire l'histoire, souhaitant sans doute entrer dans l'histoire de l'art, mais puisque personne ou presque ne les y invitent. Ils ouvrent les portes et deviennent leurs propres historiens. Ils essayent d'expliquer combien ils sont importants, combien ils sont précurseurs, combien nous en sommes redevables (sans même le savoir). Peut-être se prennent-ils pour des pionniers, notion qui a un si fort succès dans l'historiographie du netart, comme si nous étions dans le Farwest, comme s'il avait eu un premier groupe d'explorateurs courageux et puis ceux qui avaient ensuite suivis en ne prenant aucun risque. Mais dès le début Internet fut pour tout le monde, c'est cet anonymat qui le défini. Que penserait-on d'un historien qui est lui-même le personnage principal de son histoire? Ne jugerait-on pas qu'il y a un risque de manque d'objectivité? Qu'il pourrait y avoir dans une telle construction théorique une part égocentrique et narcissique mal maitrisée? Le désir de se mettre en avant et un manque certain de probité?

Ces scrupules n'empêchent pas certains de s'inventer une histoire, de s'imaginer en glorieux artistes découvrant seuls en 1994 ou même avant, Internet, racontant ensuite une seconde vague (1998) s'appropriant ce qui avait déjà été fait par leurs aînés. Ce discours est fantasmatique, il ne correspond à aucun phénomène bien sûr mais il permet de proposer un récit plaisant, rejouant le modernisme des avant-gardes sur une scène qui en était dépourvue. On mélange des clichés pour être sûr d'être entendus, on sert une soupe en mixant les ingrédients les plus communs de l'histoire de l'art, les fantasmes les plus éculés: l'avant-garde, les pays de l'Est, le mouvement Dada, le punk, l'auto-sabordage, la trahison. On construit ainsi un récit historique chronologique, on invente une origine pure. Bien sûr la réalité historique fut toute autre, je vous l'assure, et même si elle peut être soumise à de multiples interprétations, nous pouvons affirmer que l'origine du netart fut impure, multiple, différenciée. Beaucoup d'artistes comprirent dès 1994, l'importance d'Internet, beaucoup firent des expérimentations, des sites. Certains ont continués, d'autres ont disparus. A l'exposition Artifices (1994), il y avait une bonne quinzaine de sites exposées. Le réseau fut dès le début une technologie populaire et accessible, c'était même l'objet du WWW, comparativement aux réseaux privés de type BBS, que d'offrir une interface aisée. Il n'y eu donc aucun inventeur du netart, aucune période mythique dans laquelle une minorité d'artistes inventaient le langage à venir, mais de multiples contributeurs, beaucoup ignorait l'existence des autres. Il n'y eu pas d'abord un mouvement underground dans les pays de l'Est, puis une réappropriation américaine. Il y eu dès le début beaucoup d'artistes, beaucoup de propositions, une impossibilité de fixer le centre. Certains développèrent une esthétique lowtech, d'autres appliquèrent les recettes de l'art conceptuel, d'autres encore – dont nous furent – tentèrent d'imaginer une narrativité propre au réseau.

Finalement ce sont deux conceptions de l'histoire qui s'opposent ici. Une histoire moderniste et chronologique dont le critère esthétique est l'antériorité, la pureté de l'origine et l'innovation technologique (être le premier à avoir utilisé quelque chose fixerait l'importance historique). Une seconde histoire complexe, différenciée, multiple, non pas avec une origine, mais plusieurs origines. Non pas un pseudo-mouvement d'avant-garde, mais, tout comme notre époque présente, un flou, une hésitation, une indifférenciation. L'histoire ne serait pas alors considérée comme une simple progression chronologique. Ces deux histoires sont aussi deux images du réseau: un réseau qui ressemble à un arbre (l'arbre classique de la connaissance cartésienne) avec ses racines et ses branches. Un autre réseau sans centre, se développant en surface, avec de multiples graines originelles produisant parfois à distance de nouvelles semences. Il me semble que cette seconde image est plus proche de l'expérience du réseau.

Ce sont aussi deux conceptions de l'art et de l'artiste qui s'opposent et pour ainsi dire deux psychés. D'un côté, ceux qui se rêvent comme de grands artistes, s'incorporant dans l'histoire eux-mêmes. Ils ont toujours le sentiment d'être victime d'une injustice, de ne pas être reconnu à la hauteur de leur génie. C'est la logique ressentimentale qui est tournée vers le passé: le grand art appartient à l'origine, le présent ne consiste qu'à tenter de justifier cette origine. Ils en veulent à la terre entière d'être mésestimés. D'autres artistes tentent de ne pas être dupes d'eux-mêmes, ils ne s'accordent aucune importance particulière, pas plus d'importance que n'importe quel autre objet culturel, ils estiment que ce n'est pas là leur travail que de se justifier, que de s'accorder une importance. Ils essayent simplement de produire, encore et encore, de casser ce qu'ils savent faire, de réinventer toujours et encore leur pratique, et non pas d'appartenir à un milieu, à un appareil. Ils n'ont pas l'impression de faire partie de l'histoire, car leur création est encore à venir. C'est parce que le futur, ce qui vient, a une priorité sur ce qui a déjà eu lieu, qu'ils ont le sentiment de n'avoir encore rien fait.

Jamais la tentation n'aura été si grande chez certains de construire une histoire, dans le sens le plus classique et naïf du terme, au moment même ou la notion même d'histoire est en jeu et évolue. Par réaction à un monde complexe qui se disloque de façon incertaine, ils construisent un récit linéaire avec des repères, des bornes, des avants et des après. Ils répondent ainsi au désir de retrouver un discours de vérité. Mais notre époque offre aussi la possibilité de plonger positivement dans une transformation dont nous voyons à peine les contours mais à laquelle nous appartenons tous d'une façon consciente ou inconsciente.

À CHAQUE FOIS LA PREMIÈRE FOIS

02 04 09 / POLITIQUE

C'était chaque fois la même histoire. Tout recommençait comme une première fois dans l'étonnement d'une découverte des générations. Les forces extérieures étaient trop grandes et les destins individuels trop fragiles. Alors que chacun avait vécu en essayant de créer un environnement protégé et le monde s'écroulait à nouveau. Etais-ce simplement un discours ? Une mise en scène ? Mais les mots déjà résonnaient dans les faits. On l'annonçait jour après jour. Les individus étaient à présent soumis à un monde qui les dépassaient et qui les submergeaient. Ce n'était pas nouveau pour certains d'entre eux qui avaient déjà subis cet insensé, mais ce qui était neuf (à nouveau) c'était les masses, les groupes, les foules soumis à cette violence. Chacun n'était plus qu'une unité prise dans un torrent d'événements. La crise ? La guerre ? La pauvreté ? La terreur ? À chaque fois, l'histoire reprenait, suivant des détours, pendant quelques décennies, mais inexorablement revenait à cette puissance insoupçonnée du destin commun dans lequel plus rien n'était à partager. Comment pouvait-on distinguer le discours de ses effets ? Discriminer l'ordre réel de l'ordre des idées ? La raison de l'histoire, puisque nulle raison, si ce n'est un cycle et une puissance, ne venait structurer l'ensemble ? Chacun avait donc tenté d'aménager sa vie, de se procurer certains plaisirs, en coexistant à côté de ses semblables, nous ne faisions alors que les croiser, et le bruit d'un éclat retentissait comme un mauvais souvenir qui revenait à notre mémoire et qui avait mis un long moment à nous parvenir. Non pas un discours des ruines fasciné par ces miettes, mais le mouvement même des corps passant d'une protection illusoire à la soumission involontaire. Ces corps vont rentrer en mouvement, des foules aux frontières, des files d'attente interminables, des états se disloquant et tentant de répondre à des demandes inappropriées, nos habitudes décalées face aux événements, nos vieux réflexes, nos croyances. Il faudra apprendre et puis à nouveau oublier.

GHOST NET

30 03 09 / TECHNOLOGIES

Quelque chose nous hante avec Internet, la présence diffuse des anonymes, cette capacité historique d'inscription sans autorité. Il ne faut pas surévaluer la fluidité du réseau, il y a des pouvoirs et des typologies, des autorités et des ordres, mais entendons la sonorité diffuse de tous ces gens. La connexion reste connectée, elle est permanente depuis l'apparition du haut débit. Des données sont échangées sans requête (update de logiciels, etc.). Le flux est là hors de notre intentionnalité. Il y a tous ces gens que nous ne connaissons pas. Ils sont à portée de main, de clic, de curseur, régime d'une vision haptique proprement numérique. Cette multiplicité n'a-t-elle pas toujours eu quelque chose de fantômatique? N'a-t-elle pas toujours fait l'objet d'une conjuration, tout autant appel à un peuple à venir que terreur face au chaos de la foule informe?

Ghost Net serait le nom donné, et détourné de la cybersurveillance chinoise, pour dire cette hantise ambivalente du net quand elle est reprise dans un dispositif artistique. Une manière d'exhiber la présence de ces fantômes, non comme présence magique mais comme manière de défier l'ontologie de la présence et de l'identité à soi. Faire une hantologie du Web reste une tâche à venir pour comprendre la manière dont le réseau travaille notre quotidienneté en arrière-plan. Qu'est-ce qui nous hante dans tout cela, et ceci bien avant l'apparition d'Internet? Qu'est-ce qui dans cette hantise n'est pas contemporaine des technologies et est, en ce sens bien précise, intempestive, à contre-temps?

LA PASSE

24 03 09 / QUOTIDIEN

Peut-être cette période de sa vie était-elle finie. La manière qu'il avait eu d'écrire ainsi chaque semaine pour fixer sa « petite mémoire », ses hésitations, ses chemins de traverse sur ce blog, prenait peut-être fin. Cette envie le reprendrait sans doute – très vite? – puisqu'il notait sur des carnets depuis son adolescence non sa vie privée mais ses images, ses désirs d'images afin de les voir hors de lui et qu'elles restent à porter de sa main. Mais il sentait bien que cette générosité un peu aveugle avait changé au fil du temps. Il aurait fallu en faire plus ou moins, en tout cas pas faire ça: exposer ainsi ses processus, exhiber ainsi pérégrinations et ses inspirations, présenter tout le contexte de ce qui pénétrait son imaginaire, c'était soustraire la synthèse qu'il essayait de produire, malgré tout ce qu'il pouvait prononcer.

Il y avait une relation au premier abord étrange entre ses tentatives de production matérielle et la mémoire de certains temps. Il y avait bien sûr le flux de l'existence, le corps qui s'oublie dans les habitudes, dans les petits riens, dans une certaine mécanique, quand pendant une journée tout file à vive allure parce que tout s'enchaîne, parce que même si on est là on a rien à décider simplement à suivre le fil de la journée. Et puis il y a ces moments qui insistent, persistant dans la mémoire, peu importe les années, quand le matin on se réveille trop tôt et que la nuit est encore là. On se souvient, non du passé mais de l'impact sur le présent. Les visages, les peaux, les paroles échangées, la chaleur des ventres, des regards croisés. Ca ne passera jamais. On peut vouloir faire le deuil mais personne n'est mort alors à quoi bon. Et puis ce serait encore préférer la mécanique de l'habitude des corps, passer à autre chose, comme si on passait jamais à autre chose, comme si l'accès aux singularités s'opposait au pouvoir de la répétition, à ce sentiment d'être encore là, toujours là, dans cette

distance à soi. Entre ça, qu'il tentait de nommer, cette tessiture des temps et ce qu'il produisait jour après jour, il y avait une affinités, comme si le second tentait de produire volontairement les traces de la première, comme si cela pouvait être délibéré. Et la technologie n'était finalement qu'un autre nom de cette affinité.

FRAGILITÉ DES MASHUPS

11 03 09 / THÉORIE

L'exposition à Oboro souligne la fragilité structurelle de mon travail. En alimentant celui-ci en temps réel par des données glânées sur Internet, il en devient radicalement dépendant. Il suffit en effet que la source d'informations disparaisse ou change simplement de structure pour que mes oeuvres ne fonctionnent plus. Que faudrait-il faire? Créer des routines d'observation m'alertant de tels changements et m'obligeant manuellement à réadapter mon code? Mais en y réfléchissant bien cette posture présuppose que l'oeuvre doit faire oeuvre et être conservée, elle est fondée sur l'idée que la stabilité est préférable au devenir et à la disparition, l'éternité à la finitude, un art des vestiges durables (on pourrait appliquer la critique que François Roche fait de l'architecture aux oeuvres d'art). De plus, sa limite extrême est ma propre disparition, quand plus personne ne pourra réadapter le code. Il me semble dès lors que l'esthétique des mashups vient finalement affecter le caractère structural de la conservation des oeuvres d'art, c'est-à-dire ses présupposés. Sa dépendance à un langage exogène doit être affirmée, parce qu'elle constitue un changement et un prolongement de problématiques artistiques depuis les papiers collés, le collage, le readymade et le popart. Elle matérialise et intensifie la relation de l'oeuvre d'art au monde, parce que cette relation n'est plus seulement une inspiration (popart), une recontextualisation (readymade) ou un détournement, elle n'est plus seulement à l'origine du processus, la relation devient un processus continu: l'oeuvre ne cesse d'aller chercher des données.

C'est pour cette raison que le temps réel de mes mashups n'est pas simplement une question d'ordre technique. Certains estiment que cela ne changerait pas beaucoup les choses si les données étaient simplement préenregistrées, selon l'argument que ce ne serait pas sensible pour le public. Mais c'est limiter la sensibilité à un contact ignorant de la structure, c'est supposer une immanence de la perception et pour tout dire une décontextualisation. Or, la perception est toujours en contexte, et ce dernier peut être le code. En ce sens, les mashups sont une nouvelle forme de réalisme nous exposant à la fragilité, à la dépendance de notre perception quant aux flux qui nous traversent. Mes travaux sont donc temporaires, quelques traces resteront qui permettront peut être d'imaginer, de proche en proche, ce qu'a été mon époque.

LE MANUEL D'UTILISATION

09 03 09 / THÉORIE

On reproche souvent aux arts faisant usage de l'informatique d'exiger des explications pour être accessibles, c'est-à-dire perceptibles et pensables. Ce reproche adressé au manque d'immanence pourrait pourtant porter tout aussi bien sur l'ensemble de l'art contemporain et de l'art classique. On sait combien il relève d'une certaine compréhension de la perception comme immédiateté: l'oeuvre devrait se donner par elle-même, en elle-même, l'explication, le cartel, la notice seraient autant de preuve de son échec et de son impuissance à "dire" ce qu'elle a à "dire".

Ce qui est fort étonnant est que cette critique semble plus profonde et fondamentale pour les arts proches du numérique. Les explications portent principalement sur la production de l'oeuvre et par production nous entendons deux éléments. Premièrement la production par l'artiste d'un objet déterminé dans un atelier, deuxièmement la production continuée de l'oeuvre au moment même de l'exposition, c'est la question du temps réel, l'oeuvre se produisant à partir d'un programme. Or, si on ne perçoit pas toujours intuitivement le mode de fonctionnement de l'oeuvre, à moins que celui-ci intègre de façon explicite des informations sur ce sujet (c'était un peu l'enjeu de la notion de pégagogie dans l'interactivité chez Jean-Louis Boissier, une forme spécifique d'automonstration), ceci ne veut pas dire qu'on ne perçoit rien. Pourtant l'attention du spectateur est encore suspendue à un savoir-faire artisanal posant la question du "comment c'est fait". L'omniprésence de cette question désigne moins la médiocrité des arts numériques que la puissance idéologique des technologies qui soumettent l'accès au sensible à la question d'une causalité.

Toute proposition artistique est immanente et transcendante, endogène et exogène. Elle porte en elle-même quelque chose, que pour notre part nous pensons être des lacunes que chaque auditeur peut investir à sa façon. Et dans le même temps est elle autre qu'elle-même, elle a une ligne de fuite qui l'excède. Ceci peut être un discours, un concept, un contexte déterminé, etc. Toutefois, la transcendance ici n'a pas de supériorité sur l'immanence, ce sont simplement deux voies parallèles, se rejoignant parfois, bifurquant à nouveau, cheminant chacun de son côté. Plus encore, transcendance et immanence n'existent que dans leur réciprocité impaire. On peut percevoir l'Annonciation de Fra Angelico, mais notre perception est bien évidemment modifiée si elle est associée à une connaissance historique, iconologique, théologique, etc. On peut percevoir Guernica de Picasso, mais notre perception est modifiée si elle est informée du contexte de la guerre d'Espagne et de l'image imprimée qui a inspirée cette oeuvre. Il n'y a pas lieu de penser que ces connaissances sont nécessaires à la perception, car elles sont elles-mêmes des perceptions. Il n'y a pas à hiérarchiser mais à approcher les singularités perceptives, à les comprendre non grâce à une échelle valeur unique, c'est-à-dire en fin de compte une autorité, mais selon des échelles spécifiques liées à leur contexte propre.

Ceci peut être rapproché de la notion de mode d'emploi ou de cette belle notion de "user's manual", qui avait donné son titre à la monographie de Jeffrey Shaw. La difficulté de ces notions étant que nous restons attachés à un usage, à une instrumentalité qui est un mode d'être technique particulier qui ne saurait totalement correspondre à son mode d'être esthétique souvent basé sur le détournement et le lâcher-prise, l'abandon joyeux. La question de savoir ce qui se donne et ce qui s'accorde, ce qui vient vers nous et ce que nous allons chercher, ce que nous percevons assez rapidement et ce que nous sommes obligés de reconstruire dans la supposition d'une intentionalité, reste à chaque fois problématique. Chaque oeuvre pourrait apparaître comme une tentative d'apporter une réponse temporaire et singulière à ce difficile équilibre.

LA PASSION DES ANONYMES

06 03 09 / THÉORIE

« Je ne suis qu'une mémoire, je n'aime que la mémoire et me rappeler de toi. »[1]

Le grondement

Quelqu'un prend la parole dans une assemblée. Il lance la formule, « Ensemble ailleurs ». On peut y entendre la banalité d'un « Allons ensemble au cinéma » ou la modernité d'une destination utopique « Ensemble, allons ailleurs », sous une forme interrogative « Où allons-nous ? » Mais une fragile ambiguïté résonne bientôt, car que désigne-t-on exactement par l'ensemble et l'ailleurs ? Dans quelles relations de dépendance sont-ils ? Comment l'ailleurs pourrait produire de l'ensemble, unité supposant au premier abord une proximité des éléments considérés ? Si le rassemblement n'est pas le proche, quel est l'élément qui rassemble ? L'être-ensemble est-il antérieur à la constitution d'un ailleurs ou bien est-ce l'inverse ? Serions-nous fonction d'un autre lieu ? Notre manière d'être les uns vis-à-vis des autres en dépendrait-elle ? Cet ailleurs est-il la simple négation de l'ici ou l'indication d'un autre lieu ? Ces deux mots enlacés et distancés disent-ils que pour être ensemble nous devons, les uns les autres, être à des endroits différents ? Faut-il distinguer ensemble, être-ensemble, un ensemble, d'ensemble ? Que partageons-nous par le non-partage d'un espace ?

L'intensité de cet oxymore est accentuée par une différence d'époques. Si le siècle dernier a désigné un ailleurs utopique que le politique promettait de construire pour réaliser enfin la communauté des hommes, ce que Jean-François Lyotard a nommé les récits d'émancipation[2], notre contemporanéité fait entrer la proximité et la distance dans de nouveaux rapports concrets grâce aux télétechnologies qui traversent et reconfigurent nos existences sur un plan qui avant d'être idéologique est fonctionnel. C'est tout le domaine du sensible et les conditions esthétiques du contact, rapport, relation qui sont bouleversés, car, paradoxe bien connu, à mesure qu'on augmente la communication, on accentue aussi la distance. On échange des signes par une voie indépendante des individus grâce à un système de mémorisation, traduction, délai, relais[3] et amplification[4], nommons-le réseau. On disloque par là même la nécessité d'un espace commun qui est également celui de la proximité des corps.

Cette situation est un véritable mouvement de fond historique et a donné lieu à une multitude de discours dénonçant la solitude de l'homme ordinaire dans la grisaille de la mégapole, usine entassant les corps et téléphone aphone, adolescents emmurés devant leurs écrans. D'autres discours se réjouissent de cette parfaite communication, parce qu'incorporelle et pour ainsi dire angélique[5]. Mais ces approches sont réversibles parce que supposant d'une manière ou d'une autre une valeur. Notre propos sera tout autre. Il supposera dans un premier temps que l'être-ensemble est fonction d'une inscription des singularités et que les conditions de celle-ci ont profondément changé et entrent à présent dans un tournant historique. Ensuite, il s'agira, dans une perspective matérialiste et fonctionnaliste, de comprendre la nature des dispositifs techniques sur lesquels cette forme d'inscription est fondée, et de tirer de celle-ci une compréhension structurale. Enfin, nous verrons dans quelle mesure la perception est modifiée par le rapprochement technologique de la distance et de la proximité et si de nouveaux affects voient le jour pour répondre à cette configuration phénoménologique.

Excription

> *Dans une chambre, très peu d'espace, fenêtre à peine entrouverte. Sonorités du dehors atténuées par l'épaisseur des murs. Déplacements solides de l'air. Lit à l'extrémité de l'espace, collé au mur. Un corps s'y pose, fixant le plafond pour détacher son regard de la profondeur des choses. Il se rappelle, ce qui n'est pas là. Il pourrait dresser une liste. D'abord la rue, son souvenir, le bruit des pas et les odeurs. Il est oblique. Ensuite son corps, d'autres corps, comme une caméra tremblante dans les yeux. Des séquences de vie viennent mêlant des périodes lointaines et d'autres plus récentes dans une indifférence de temps. Il y a une communauté des odeurs qui le traverse. Ce n'est pas une mémoire du passé, mais des traces du présent. Il touche une peau,*

[1] Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.263
[2] Jean-François Lyotard, La condition postmoderne, Paris, Minuit, 1979
[3] Bernhardt Siegert, Relays: Literature as an Epoch of the Postal System, Stanford University Press, 1999, p.2
[4] Christophe Kihm, La musique et l'espace, Art Press, n°308, janvier 2005, p. 46-52
[5] Pierre Lévy, L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace, Paris, La Découverte, 1994

des peaux. Il se souvient des regards, tout proche, quand la vision se déforme de l'acuité des surfaces. Une respiration, la jouissance, les cheveux, des cuisses qui s'ouvrent et se referment, cherchant le contact, encore. Certaines avaient des noms, d'autres moins. Il ne se souvient de rien. Il essaye de plonger dans l'inextricable des sensations. Il sait que tout ceci sera perdu quand il disparaîtra.

Si être ensemble peut être une configuration idéologique[6], elle n'est pas seulement idéelle, elle est dépendante d'un mode d'inscription. Toute communauté d'écriture se partage sur une surface matérielle qui permet d'extérioriser les mémoires et de les détacher des mortels. Ainsi, ta mémoire devient ma mémoire, notre mémoire, et mon expérience sera pour une part la réactualisation de ce que tu as vécu, j'hérite du langage et de tout un champ de possibilités d'expériences. Bien sûr dans ce passage, il y a de multiples transformations, la mémoire d'origine n'est pas laissée intacte, mais ne l'a-t-elle jamais été ? N'était-elle pas elle-même hantée, quant à son individuation, par d'autres récits, par d'autres mémoires ? On pourrait faire l'histoire de ce transfert de mémoire en mémoire, de support en support, de signe en signe, formant les communautés et les défaisant. Mais notre objet consiste ici à remarquer combien cette histoire des mémoires entre à présent dans un tournant radical. Alors que l'histoire était le produit de l'oubli de toutes les singularités anonymes et que seule une minorité produisait l'inscription et donc la culture transmise, chacun peut à présent inscrire des traces de son existence et les déléguer au support numérique dont l'accès est non linéaire et la reproduction quasi immédiate. Le caractère commun et quotidien de cette délégation généralisée rend pour la plupart inapparente sa profondeur. Imaginez toutes ces vies oubliées depuis des années et des siècles, vies dont nous n'avons nulle trace, si ce n'est indirect parfois, laissée par d'autres, les scribes, les artistes, les écrivains, les scientifiques, les philosophes, nous parlant au nom de tous ceux qui ont disparu. Que deviennent l'histoire et la culture quand ce rapport de la majorité à la minorité, rapport qui donnait à proprement parler la voix, est bouleversé ?

Voir

Chacun peut écrire sa vie. Elle ne sera pas intégralement mémorisée, car son intégrité n'existe pas en tant que telle[7], mais quelque chose sera préservé et transférable. Le Web 2.0, au-delà de son actualité économique, est le signe de cette transformation. Les industries ne sont plus émettrices de médias, mais se comportent telles des capsules venant accueillir les médias, entendez les fragments existentiels, du public. Ceux-ci sont mémorisés sur des disques durs appartenant à des entreprises privées qui en délivrent l'accès contre un peu de temps et d'attention publicitaire.

Internet devient le premier médium donnant accès, dans une quantité et une qualité jusqu'alors inconnues, aux anonymes. Parcourons les blogues et regardons Flickr, naviguons sur Facebook et suivons Twitter, analysons les signets laissés dans Google Maps, notre vie n'y suffirait pas. On peut apercevoir cette multiplicité comme un simple bruit informationnel perdant toute valeur parce que sans hiérarchie. On peut également n'y voir qu'une forme narcissique de nihilisme. On peut aussi y envisager l'ouverture d'un nouveau champ d'expérience et la constitution de nouveaux modes de perception. Restons collés à cette incroyable densité, à ce bruit insondable des singularités inconnues. Une silhouette commence à se dessiner, elle est quelque chose de préindividuelle, elle est la genèse des mortels s'inscrivant sur le réseau, elle n'est ni discrète ni continue, ni élément ni ensemble, ni point ni ligne, elle palpite entre ces polarités.

Comment passer de l'un à l'autre, sans isoler les individualités et sans les réduire à n'être qu'agents d'une prétendue intelligence collective ? Peut-être est-ce une question de perception visuelle, chercher les bords, ce qui illimite les limites, le cadre par exemple[8], et certains artistes nous propose de telles images. Ainsi Andy Warhol, fasciné par le passage entre le connu et l'inconnu, la foule et l'individu, l'entre-deux formant l'anonymat, cherchant dans ses propres entretiens à répondre sans s'exprimer[9]. Il faudrait pouvoir regarder de la même manière The Crowd. Silk Screen (1963), image d'une foule compacte, et les Superstars[10] en se concentrant parfois sur le détail, parfois sur l'ensemble, voir la foule des individus et les individus dans la foule. Christian Boltanski a tenté pour sa part d'aménager des passages entre l'anonymat et l'individu en questionnant la mémoire et en se demandant ce qui reste de quelqu'un qu'il ne connaissait pas, que nous ne connaissions pas, après sa mort. En achetant par exemple en 1973, l'Inventaire des objets ayant appartenu à une femme de Baden-Baden[11], il nous donne accès à quelqu'un que nous n'aurions eu positivement aucune chance de connaître. Il anticipe ainsi le statut de l'artiste qui deviendra sa condition sociologique quelques années plus tard, en délaissant le romantisme expressif, l'idée d'un sujet ayant beaucoup à dire, pour préférer l'économie du choix : un espace en creux. L'acte artistique comme capacité de sélectionner dans ce qui est déjà là et d'en révéler le caractère rétentionnel et réitérable. Le simple fait de disposer

[6] Louis Althusser, Idéologie et appareils idéologiques d'État dans Positions (1964-1975), Paris, Les Éditions sociales, 1976, pp. 67-125

[7] « Le vieux rêve impossible de l'enregistrement exhaustif et instantané, surtout ne pas perdre un mot (…) le vieux rêve de l'électro-cardio-encéphalo-LOGO-icono-cinémato-biogramme complet. Et plat – je veux dire d'abord sans la moindre littérature, la moindre fiction surajoutée, sans pause, sans sélection, ni de code ni de ton, sans le moindre secret, rien du tout, seulement tout. » Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.76

[8] Daniel Arasse, Le détail - pour une histoire rapprochée de la peinture, Flammarion, Paris, 1999

[9] Andy Warhol: Entretiens 1962-1987, Paris, Grasset, 2006

[10] <http://www.warholstars.org>.

[11] Christian Boltanski, Lynn Gumpert, Flammarion, Paris, 1992, p. 45

dans une exposition des objets qui restent d'une femme morte indique bien l'inclinaison dans laquelle notre être-ensemble était déjà engagé.

Le réseau Internet n'est pas une question d'ordre technique, si on entend par technique la simple instrumentalité anthropologique. Il constitue, après tant et tant de signes précurseurs dont nous ne saurions ici faire le décompte exact, la matérialisation sociale de l'inscription des anonymes. Mais peut-on encore parler d'inscription quand celle-ci était le produit historique du tri entre ceux qui inscrivaient et ceux qui étaient oubliés ? Notre culture elle-même n'est-elle pas conditionnée de part en part par la qualité de cette structure ? Et ne faudrait-il pas dès lors déployer un autre vocable pour dire ce qui s'inscrit des anonymes ? L'excription pourrait être une telle terminologie, elle qui héritée de Jean-Luc Nancy[12], dit le devenir autre dans la scripture d'un support matériel, la sortie au-dehors que suppose tout acte de transfert mémoriel, cet autre bord de l'inscription. Internet serait le lieu, ou le non-lieu, de l'excription des anonymes, nous permettant de voir pour la première fois leurs puissances et leurs devenirs « pour démontrer que toute une époque de ladite littérature, sinon toute, ne peut survivre à un certain régime technologique des télécommunications »[13]. On a beaucoup insisté ces dernières années sur l'interactivité, c'est-à-dire sur une subjectivité solitaire naviguant dans le flot des données, mais il faut aussi souligner l'importance de la visualisation, c'est-à-dire de la représentation de phénomènes complexes dont les origines sont à retrouver dans la cartographie, les graphes scientifiques et économiques. Quelques sites référencent ces images[14] qui permettent de passer du simple au complexe et du complexe au simple sans utiliser la traditionnelle décomposition cartésienne, mais par une coexistence dynamique des deux.

Ce passage s'effectue par des mécanismes automatiques de mémorisation comme Carnivore[15] (2001), mais aussi par des transformations arbitraires. Ainsi, Julian Oliver propose avec Packet Garden[16] (2006) un logiciel qui mémorise la navigation d'un internaute et qui la code sous une forme paysagère faite de montagnes produites par les téléchargements, de plantes par les protocoles, etc. L'internaute pourra ensuite revisiter sa monade, parcourir pour la première fois un territoire qu'il connaît déjà parce qu'il est la traduction point par point d'une navigation numérique qu'il a déjà effectuée. Posit.io-n[17] (2001) tente quant à lui d'approcher l'espace en creux de l'être-ensemble. Au départ, un espace noir et vide qui à mesure qu'il est consulté par des internautes, se remplit de points et de plans géométriques, constituant progressivement un espace en VRML à partir de la rétention dans une base de données de leurs adresses I.P. L'espace est potentiellement illimité, il s'agrandit de visite en visite, sa taille dépend de ceux qui le parcourent. Être ensemble est alors compris comme un phénomène dynamique et non comme une idéalité identitaire dans laquelle les individus devraient se fondre. Chaque individu produit pour le suivant un espace supplémentaire qui reconfigurera l'ensemble du territoire. Le vide de départ est « moins un manque qu'une saturation, un vide saturé de vide »[18]. Enfin, Mark Hansen et Ben Rubin donnent à percevoir dans Listening post[19] (2003) le flux démesuré et continuel du réseau par un jeu progressif de traductions. Des fragments de textes sont automatiquement choisis en temps réel dans des forums, des chats, des blogues et sont inscrits sur plus de 200 petits écrans électroniques disposés en une grille régulière. Chacun de ses textes est lu par une voix de synthèse dont l'ensemble est structuré selon 6 mouvements différents avec une musique, un style typographique et lumineux. Une telle installation est un monument temporaire à toutes ces voix anonymes qui s'écrivent pour la première fois sur le réseau. On peut s'attacher à une voix, à un écran en particulier, on peut aussi ressentir l'ensemble[20], la manière dont les textes se répondent simplement par le hasard de notre lecture. Un montage en direct des singularités qui ne constituent jamais des peuples homogènes, mais des rencontres temporaires et fluides, dynamiques et plastiques, élastiques à la manière du mercure.

Inscrire

Nous voilà devant un nouvel ordre phénoménologique, celui de l'inscription des anonymes, ne perdant jamais leurs singularités irréductibles et rentrant pourtant en contact les uns avec les autres. Le propre de cet ordre c'est qu'il vient modifier la structure même de l'ordre qui organisait auparavant le rapport culturel de l'oubli et de la mémoire, et ceci, dans le sens très commun du caractère inséparable de la visualisation dont nous avons parlé et de l'inscription. En effet, visualiser le flux des anonymes sur le réseau, c'est en être, c'est inscrire aussi à son tour. Le fait que le lecteur soit un écrivain n'est pas chose nouvelle, on se souvient du rapport de Borges à la littérature, ce qui l'est plus c'est que chacun le devient parce que le lieu d'inscription et de lecture est commun même si les corps sont séparés les uns des autres. C'est donc la communauté des espaces non celle des personnes qui produit l'être-ensemble du réseau.

Internet est le lieu d'inscription et en même temps de lecture des mémoires individuelles. Cette simultanéité n'est pas fréquente dans les objets culturels habituellement fondés sur une autorité instaurant l'espacement entre ces deux lieux. On peut pourtant la retrouver dans certains récits littéraires, et en particulier dans le fameux pan de mur décrit par Rilke[21] : traces des vies passées aux étages lorsqu'un bâtiment est détruit. Le propre de ce reste est que sa négativité vient révéler des marques indécelables, saletés, usures du temps, graisse,

[12] Jean-Luc Nancy, L'excrit, Po&sie n°47, 1988
[13] Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.212
[14] <http://infosthetics.com>.
[15] < http://r-s-g.org/carnivore>.
[16] < http://www.selectparks.net/~julian/pg>.
[17] < http://incident.net/users/gregory/chatonsky/works/position>. Par commodité, mon nom ne sera pas cité lorsqu'il s'agit de mes propres travaux.
[18] Maurice Blanchot, Le dernier à parler, Fata Morgana, Paris, 1984, p. 11
[19] <http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html>.
[20] Janett Cardiff procède de la même logique dans Forty-Part Motet (2001).
[21] Rainer Maria Rilke, Les Carnets de Malte Laurids Brigge, Paris, Gallimard, 1991

papier peint déteint par la lumière du jour. Christian Boltanski installe le nom des familles et leurs dates de résidence, dans une Maison manquante (1990)[22] à Berlin. L'anonymat de ces familles est paradoxalement le lieu de leur expression. Elles pourraient être n'importe quelle famille. Même si les dates nous laissent parfois envisager quelques drames associés à la Shoah, ce n'est là que supposition et projection. Il faut qu'une maison manque pour que quelque chose des vies passées puisse s'inscrire, ce qui veut dire que l'inscription est d'abord fonction d'un vide – et nous pourrions associer cela aux nombreux travaux de Gordon Matta-Clark cherchant à évider les lieux ou au livre de Mark Z. Danielewski[23] narrant l'histoire d'une famille habitant une maison plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur, paradoxe subtil de la terreur familière.

Faire le vide est également la stratégie adoptée par Antoine Schmitt dans Timeslip[24] (2008) puisqu'il reprend les informations diffusées en temps réel sur des RSS et change le temps de celles-ci en les mettant au futur, donnant donc à repenser le destin et la répétition de ce qui ne semble n'avoir lieu qu'une fois. Dans Sous Terre[25] (2000), il s'agissait aussi de cet étrange évidement de l'espace. En se fondant sur l'expérience commune du temps d'attente dans le métro, il était demandé aux internautes d'inscrivent leurs souvenirs personnels en moyen de transport. Le récit se constituait par l'accumulation dans une base de données de tous ces récits, ce qui signifie en creux que le scénario originel instaurait des places vides. Raconter n'est alors plus fonction d'une autorité narrative qui parle à la place d'autres, qui fait le silence autour d'elle, mais consiste à laisser des vacances ou ce que nous nommons des **lagunes**, c'est-à-dire des possibilités d'inscriptions à venir[26]. Il faudrait retracer cette obsession de la maison dans les travaux artistiques contemporains et en particulier numériques, pour comprendre combien habiter ne signifie plus rester, mais ouvrir au dehors ce qui était censé nous protéger, nous encercler et nous abriter. Ce sont les maisons hantées de Victor Hugo dans lesquelles on peut voir des visages, gueules ouvertes et regard béant. C'est le projet Gothamber (2006)[27] de Martin Wattenberg, et Marek Walczak consistant à demander aux internautes de lire, interagir et écrire des souvenirs ayant trait à leurs existences domiciliaires, souvenirs d'odeur de lessive, préparation des repas, nuit de sommeil, etc. Chacun de ces récits individuels peut être connecté, grâce à l'usage de capitales, aux autres récits, partageant ainsi des lieux par la décomposition normalisée de nos appartements. S'il y a encore de multiples mémoires inscrites, des lieux particuliers et irréductibles, commence pourtant à se dessiner un autre lieu – est-il encore un ailleurs ? —, une autre qualité de l'espace dans lequel écrire suppose avoir lu, marquer ses traces avoir parcouru d'autres traces que les siennes [28]: une inscription qui est une sortie au dehors, un excription donc.

Les industries du Web 2.0 ont bien compris comment elles pouvaient tirer profit de ce nouveau rapport à la communauté. Elles ont privatisé ces dernières années les traces matérielles de nos mémoires en proposant de nous y donner accès. Il y a là un paradoxe évident, une double contrainte : je vous donne accès à un disque dur distant par le biais du réseau, sur lequel vous pourrez inscrire, lire et relire des informations que vous produisez. Les industries se nourrissent à présent de nos vies pour diffuser un message dont nous sommes les destinataires, le narcissisme est d'abord celui du profit. Mais il procure un autre avantage, la production d'une nouvelle articulation entre les éléments et l'ensemble, et ceci, quel que soit le domaine d'application. Nous pouvons voir les interactions entre les individus sans les réduire à des groupes homogènes. Une véritable passion des anonymes, qui sont tout autant sujet qu'objet de cette passion, voit le jour, cherchant à sauvegarder les singularités malgré les réductions langagières, essayant également de comprendre le jeu de relation dont elles sont chacune l'origine et la cause, passant vite, très vite de l'un à l'autre, comme John Anderton cherchant dans Minority Report (2002) une information dans le magma visuel de son écran multitactile. Golan Levin, Kamal Nigam et Jonathan Feinberg dans The Dumpster (2006)[29] proposent une interface de visualisation des inscriptions affectives. Un moteur va chercher dans les blogues, les peines d'amour des adolescents et les regroupent par date, nom et mots-clés, exhibant donc autant les ressemblances (les ensembles) que les dissemblances (les individus), les clichés que les singularités, et démontrant par là même que l'être-ensemble est inséparable d'une certaine distance parce qu'il faut une « séparation fondamentale à partir de laquelle ce qui sépare devient ce rapport »[30]. Ces articulations sont rendues techniquement possibles parce que le passage d'un ordre à un autre est délégué aux lecteurs qui peuvent voir dégringoler sur l'écran des masses d'individus et zoomer sur une bulle particulière pour avoir plus d'informations. L'image-instrument, décrite par Lev Manovich[31], rend possibles de tels passages parce que le rapport entre l'individu et la communauté se déplace en temps réel sur le rapport entre la lecture et l'écriture.

L'excription peut également passer par la traduction de données numériques en signes inscrits sur un support matériel classique. La situation que nous décrivons ne rejette pas le livre dans les abîmes de l'histoire, mais singularise son devenir en le plaçant à côté d'autres supports de mémorisation. Dans Le registre (2007)[32], il s'agit d'extraire du réseau des sentiments à partir d'une liste de mots-clés. Chaque heure, ce sont 500 phrases qui sont ainsi trouvées et qui sont automatiquement imprimées dans un livre de 500 pages. Une journée consiste en 24 livres. Une année en 8760 livres et ceci sans limites de temps. On comprend aisément que cette bibliothèque est potentiellement illimitée et réalise ainsi, non plus métaphoriquement, mais pratiquement, la Babel imaginée par Borges[33]. Ce n'est pas

---

[22] Christian Boltanski, Lynn Gumpert, Flammarion, Paris, 1992, pp.144-145
[23] Mark Z. Danielewski, La maison des feuilles, Denoël, Paris, 2002
[24] <http://www.gratin.org/timeslip>.
[25] <http://incident.net/works/sous-terre>.
[26] Martin Heidegger, Etre et temps, Gallimard, Paris, pp.472-487
[27] <http://transition.turbulence.org/Works/gothamberg>.
[28] C'est la question du dépistage évoquée par Lacan dans *le Séminaire sur La Lettre volée* (dans Écrits, Paris, Le Seuilm 1966, p.22).
[29] <http://www.flong.com/projects/dumpster>.
[30] Maurice Blanchot, L'Amitié, Gallimard, Paris, 1971, p. 328
[31] Lev Manovich,The Language of New Media, The Mit Press, 2002, p. 290
[32] <http://incident.net/users/gregory/chatonsky/works/theRegister>.
[33] Jorge Luis Borges, Fictions, Paris, Gallimard, 1974

un hasard si Internet est devenu le lieu d'inscription de nos sentiments, permettant de mémoriser au-delà de nous-mêmes ce caractère anecdotique et idiot de l'affectivité, ce que Boltanski nommait la petite mémoire[34], ce qu'habituellement nous oublions au réveil et qu'ici nous pouvons laisser persister. L'excription est aussi à comprendre comme une sortie du numérique hors de lui, une échappée belle qui construit un ailleurs, par exemple un livre comme Internet est l'ailleurs de l'ouvrage en papier. Une page du registre est un sentiment non signé, laissant à chacun le soin de s'approprier cet anonymat ou passant à la page suivante, cherchant peut-être l'identification ou la distance d'un inconnu. Chaque page est ensemble, les pages se suivent, elles composent des livres, ce pourrait être une seule et même voix, cela en est plusieurs, mais nous lecteurs, de ces voix disparates, qu'entendons-nous ? Sommes-nous l'Un ou déjà habité par le multiple anonyme ? Les caractéristiques matérielles de ces livres répondent aux caractéristiques mémorielles des blogues : chaque livre est unique, mais il fait partie d'une série illimitée, se faisant il défie la notion même de rareté qui est au cœur de la circulation des œuvres d'art.

MASHUP !

La tentative d'industrialisation des existences est un phénomène majeur de notre époque. Elle est fondée sur des stratégies territoriales. Dans les années 90, il s'agissait pour les entreprises du Web de créer des empires en amenant les internautes à consulter leurs sites. C'était le règne de la comptabilité des clics : le réseau était considéré comme un territoire migratoire, l'idéal étant de concentrer toute la population disponible en un seul point. Le Web 2.0 a changé radicalement cette conception impériale pour préférer la déterritorialisation : il ne s'agit pas d'amener les internautes sur un site, mais de les laisser chez eux utiliser les informations. La reterritorialisation consiste en l'inversion de la relation entre les internautes et le site source. En d'autres termes, l'espace s'est diffusé par intériorisation, il répond à la notion contrôle développé par Foucault[35].

La forme logicielle de cette inclinaison vers le contrôle déterritorialisé est le mashup[36] et l'API. Un mashup est une application dont le contenu résulte de la combinaison de plusieurs sources d'information. Une API est une bibliothèque de fonctions destinées à être utilisées par les programmeurs dans leurs applications. Ces fonctions facilitent l'écriture des programmes en fournissant des routines et procédures. On comprend que ces deux éléments transforment la spatialité d'Internet puisqu'un site peut tout à fait être constitué d'informations venant d'un ailleurs – ceci venant éclairer d'un jour nouveau notre problématique de départ —, l'ailleurs étant dès lors une source à la manière fluviale, se déclinant en fleuves, rivières, ruisseaux. Il y a un amont et un aval. L'espace est déterritorialisé, mais il est orienté, il a une origine permettant de couper et décoder le flux des anonymes, c'est-à-dire de le reterritorialiser. Le Web 2.0 a compris que la question identitaire sur Internet ne résidait plus dans l'appropriation des marques commerciales, mais dans l'expression des singularités : prenez nos sources, restez vous-mêmes sur vos propres sites Internet. Ainsi, le détournement est intégré d'avance. Cette logique artistique qui avait eu son heure de gloire dans les années 90, consistant à se présenter tel un pirate des temps modernes face aux logos et objets commerciaux, est devenue obsolète parce que les entreprises désirent d'avance être détournées. La contestation devient un facteur de stabilisation complice parce qu'avec elle on entre dans le grand courant du socius, fut-ce à titre de contre-courant, on dessine une ligne de cisaillement qui désigne encore la source.

Couper, découper, coder, décoder et recoder des flux devient une pratique artistique comme dans Mypocket (2007)[37] Burak Arikan. Ce projet est constitué de deux volets : l'artiste mémorise et rend accessible sur Internet l'ensemble de ses factures, ces petits papiers que nous promenons tous et qui constituent une inscription privée. Puis un logiciel prévoit à partir de cette base de données, les futurs achats qu'Arikan pourrait réaliser selon des facteurs statistiques. Il peut suivre ces recommandations ou non. Ce qui se rend ainsi public c'est quelque chose de privé, mais qui est d'avance orientée de façon impersonnelle parce que les choix ont peut-être déjà été réalisés en prenant en compte la prévision du logiciel . Cette manière de découper pour recomposer est au cœur de la performance imaginée par Christophe Bruno Human Browser (2001-2006) [38] : grâce à un casque audio, un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant de l'Internet en temps réel. Il interprète le texte qu'il entend. Ce flux textuel est capté par un programme qui détourne Google. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés au programme et utilisés comme mot-clé dans Google, de sorte que le flux textuel est toujours lié à l'environnement. On voit alors le comédien déambuler dans une rue, parlant d'une voix désarticulée, suspendant son intentionnalité, disant des mots parfois cohérents parfois incohérents, essayant de suivre le flux du réseau, cette folie anonyme du langage, ne parvenant pas à produire ce lieu commun. Il est dans la rue comme en une terre étrangère. Nous ne sommes pas avec lui, nous observons ses hésitations, les hasards de son langage, la disjonction de son corps et de ce lieu.

Ce caractère ironique des mashups artistiques replace la prétendue circulation de la communication du côté de l'absurde et des machines célibataires. Quelque chose peut rapidement se désarticuler et devenir imprononçable parce que le partage entre les voix particulières du réseau et le brouhaha de la foule est toujours instable. Dans Want (2008)[39] réalisé par les MTAA et Radical Software Group, 6 écrans représentant 6 personnages. Chacun d'entre eux se tait et parle, il commence toujours par « I want... », le reste de sa phrase est fonction d'informations récupérées en temps réel sur Internet. Ils se synchronisent et se désynchronisent, leurs voix parfois se superposent au

[34] « La mort est une chose honteuse, il faut essayer de tout préserver, comment sauver la petite mémoire. » La vie impossible de Christian Boltanski, Christian Boltanski et Catherine Grenier, Seuil, Paris, 2007, p. 45

[35] Michel Foucault, Dits et écrits, vol. II, Paris, Gallimard, 2001, pp.606-617. L'interprétation deleuzienne présente la société de contrôle comme un modèle succédant à d'autres, alors que chez Foucault il s'agit de polarités qui coexistent.

[36] <http://www.programmableweb.com/mashups>.

[37] <http://transition.turbulence.org/Works/mypocket>.

[38] <http://www.iterature.com/human-browse>

[39] <http://mtaa.net/want>.

hasard du rythme donné par le flux. Cette œuvre est emblématique de l'être-ensemble du réseau, de ce flux de paroles soliloquantes de chaque individu qui l'organise à d'autres flux selon le devenir, et que l'auditeur prendra le soin de lier à des contextes, à d'autres voix, à d'autres flux parce qu'il suppose dans sa perception même une intentionnalité de l'ensemble comme tropisme sémantique. Quel est donc cet autre lieu que nous partageons de la sorte ? Est-ce, comme semble le dire cette installation, le caractère saccadé de la consommation ? La conjonction entre la volition du « I want » et le mot commun trouvé sur Internet ? Ou est-ce plutôt ces moments de silence, cet interstice entre les paroles par lesquelles les personnages semblent s'attendre, s'énerver, faire du sur place, chercher quelque chose qui n'est pas là et qui pourtant structure de part en part leur coexistence.

Dans Leurs voix (2008)[40], deux cabines téléphoniques sont placées face à face. Peintes en blanc, elles sont rendues opaques, devenant des espaces privés coupés de l'extérieur alors même qu'elles livrent habituellement le corps des discussions privées aux regards des passants. Si on décroche le combiné, on entend une voix de synthèse féminine récitant sur un ton monocorde un sentiment trouvé en temps réel sur Internet puis enchaînant sur un autre et sur un autre. Dans l'autre cabine, une voix synthétique d'homme qui prononce une litanie semblable. Parfois les affects se suivent de façon cohérente, parfois ils passent si rapidement de la joie à la peine, revenant ensuite à la joie, se détournant vers le regret, qu'un décalage se produit entre l'anonymat du ton de la voix et la singularité humaine des sentiments[41]. Chaque voix est plusieurs voix. Tout se passe comme si deux robots essayaient de communiquer ensemble et à cette fin allaient chercher des sentiments sur le réseau sans critère de discrimination, produisant ainsi la mémoire d'un discours, certes rapprochée par la proximité de leurs cabines, mais éloignées par l'absurdité de leur positionnement et par le caractère autiste de leurs dialogues. Ce n'est pas seulement les deux robots qui sont séparés, c'est chacun d'entre eux qui se sépare parce qu'il y a inadéquation entre ce qui est dit et la manière de le dire. L'intentionnalité des voix est suspendue dans le contexte d'un déterminisme technologique. À qui sont donc toutes ces voix ? Au programme informatique qui va les chercher et qui les récite automatiquement ? Aux internautes qui ont écrit dans leurs blogues ce qu'ils ressentaient ? À l'auditeur qui décroche un des combinés ? Il y a une circulation continue entre ces trois éléments : le dispositif technologique, le destinateur et le destinataire qui construisent un site circulant de place en place. Cette disjonction entre la voix et le lieu n'est pas spécifique à un art du réseau, car on la retrouve sous d'autres formes dans les films de Jean-Luc Godard, Marguerite Duras, Alain Robbe-Grillet ou des Straub. « Qui parle ? », c'est-à-dire, puisque j'entends bien une voix, d'où ça parle ? Quelle est la communauté de lieu entre celui qui parle et celui qui entend ? Quel est cet ailleurs par lequel j'entends bien cette voix, cet ailleurs dans lequel ne réside ni celui qui prononce, ni celui qui écoute ?

TRA(NS)DUCTION

> *La rue, un corps glissant le long des ruelles. Connaît-il cette ville ou est-ce la première fois ? Son ombre s'évanouit sur les murs, les fenêtres du rez-de-chaussé sont closes, en hauteur elles sont ouvertes mais inaccessibles au regard du passant. Au loin, des immeubles, plus loin encore, des immeubles, partout des habitants vivants dans les cases d'une ruche. Porte, fenêtre, chambre et salon, couloir et salle à manger, salle de bain, carreaux blancs, rebord de la fenêtre, en bas la rue, en face d'autres cases, d'autres habitants. Il ne les connaît pas. Il pourrait mener une autre vie, chacune de ces vies dans chacune des fenêtres. Il connaît cet anonymat. Il le reconnaît en lui. La ville est là. Il ne la connaît plus. Il la découvre sans savoir où il va. Il la parcourt. Il suppose que chacune de ces fenêtres contient autant d'histoire qu'il en contient lui-même : le tissu de la mémoire, cette confusion d'odeurs et de temps. Il effleure des épaules, les regards se baissent, le fixent un instant. Il y a d'autres passants allants et venants entre leurs fenêtres. Il fait comme s'il était un d'entre eux. Il ne sait pas très bien ce que fait son corps, quelle image il donne du dehors, alors il essaye de suivre le rythme insensible des autres corps.*

L'excription est fondée sur un ensemble de structures technologiques qui ne sont pas seulement des moyens de matérialisation d'une idée, mais qui lui donnent une tonalité très particulière. Si être ensemble peut aujourd'hui consister à être ailleurs sans que cet ailleurs soit une utopie, ce n'est pas seulement parce que les tuyaux de communication ont changé et permettent la télécommunication. C'est une structure bien plus profonde et enracinée qui reconfigure la genèse même du socius comprise comme spatialité, c'est-à-dire une structure transcendantale de la perception. Deux expériences nous permettent d'entrer plus encore dans le caractère problématique de l'excription et de ce que nous nommons la tra(ns)duction[42] : nous sommes dans un bus et une sonnerie retentit, quelqu'un parle au téléphone portable. Dans le même bus, au même endroit, deux personnes discutent ensemble avec le même niveau sonore. Dans le premier cas, nous allons ressentir un énervement, comme si nous ne pouvions faire abstraction de cette voix solitaire qui parle à un autre absent – ce qui explique d'ailleurs les interdictions de plus en plus fréquentes du portable dans les lieux publics. Dans le second cas, nous parvenons aisément à faire abstraction du dialogue parce que paradoxalement nous entendons tous les éléments de la communication. L'interlocuteur solitaire est une voix excrite, en parlant à un absent, il nous exclut du partage de la parole et de l'ailleurs, et nous empêche de l'oublier. Ceci veut dire que l'ailleurs en tant que privation produit l'urgence d'une présence. Nous descendons dans la rue, quelqu'un parle au téléphone, il marche et dit : « Je suis dans la rue ! ». Cette phrase nous l'avons mainte et mainte fois entendue, son caractère commun ne doit pas cacher sa profondeur, car que dit-il en désignant ainsi le lieu de sa parole ? N'est-ce pas parce qu'avec un cellulaire, nous sommes ailleurs, toujours, à la différence d'un téléphone classique qui est attaché à un lieu, domicile ou travail, mais pas à une personne. Alors qu'avec le portable, c'est l'inverse, on ne téléphone pas à un lieu, mais à un porteur dont on connaît l'identité. La question n'est plus « A qui je parle ? », mais « D'où parles-tu ? ». Essayons à présent de comprendre les fondements matériels de cette

[40] <http://incident.net/users/gregory/chatonsky/works/theirvoices>.
[41] Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.252
[42] Grégory Chatonsky, Tra(ns)duction : la perception des informations in Angles_Arts numériques. Dir. par Nathalie Bachand, Elektra, Montréal, 2009

relation entre identification et spatialisation et gardons à l'esprit qu'il s'agit, toujours et encore, de corps, discrets et singuliers. Que se passe-t-il entre eux ?

Traduction

La traduction est le processus le plus courant de l'être ensemble technologique[43]. Les procédures informatiques sont fondées sur une traduction asignifiante fonctionnant de façon discrète point à point. Cette traduction n'a pas pour objectif de garantir la continuité du sens entre le message d'origine et le message de fin, parce que le premier n'est pas signifiant. Elle a seulement comme fonction de garantir l'intégrité de la traduction elle-même. Elle peut être d'entrée ou de sortie, elle peut être liée à des interfaces matérielles ou à des mécanismes strictement logiciels. Le fait que l'ensemble des informations soit codé de façon binaire a pour implication que l'interprétation du monde par l'informatique est une *mathesis universalis* : au-delà de la singularité des phénomènes, il y a un seul et même code, un langage universel opérant sur un plan d'équivalence généralisée. La traduction s'autorise d'elle-même. Le fait que ce plan ne puisse se réaliser que dans la petite boîte de l'ordinateur, une production humaine, signale tout autant son échec ontologique que son succès performatif. C'est ce plan d'équivalence qui va donner sa logique et sa structure à l'ailleurs technologique qui n'est ni une négation de l'espace tel qu'il est ni la transformation de celui-ci, mais la production d'espaces associés.

Ce passage entre des productions langagières et l'organisation de l'espace est au cœur de nombreuses pratiques artistiques contemporaines. Pour ne citer que Le projet de vie (1965-) de Roman Opalka, consistant à tracer sur une toile une suite de numéros qui se suit, jusqu'à atteindre 1 000 000 en 1972. La démesure du projet, son caractère répétitif et différentiel, puisque ce sont toujours des chiffres, mais jamais les mêmes suites, dit la démesure existentielle. Puisque rien ne viendra mémoriser adéquatement ce qu'est une vie, il s'agit d'inventer une procédure de réduction pour témoigner de l'écart entre ce qu'il y a à inscrire et ce qui est effectivement inscrit. Tout média suppose un effort d'inscription sur un médium qui donne à voir sa temporalité existentielle, de sorte que des chiffres peuvent être l'existence elle-même. L'espace numéroté de la toile est une traduction exacte de la temporalité vécue de l'artiste. L'asignifiance de la traduction informatique est soulignée par Mark Napier dans Feed[44] (2001) : un formulaire nous permet d'entrer une adresse Internet, site qui s'affiche ensuite, suivant la logique du mashup, à l'écran, mais de façon totalement déstructurée, nous montrant une partie du code HTML, exhibant donc les entrailles de la bête traduite et la non-correspondance entre ce que nous voyons et ce qui est inscrit. L'important dans ce dispositif est la construction d'un espace qui n'est ni ici ni ailleurs, parce que ce qui s'affiche est bel et bien un site qui n'est pas là, à l'écran, mais est en même temps le site tel qu'il est. L'espace numérique s'infiltre dans les interstices de la traduction informatique. Placer la traduction dans un cadre non sémantique est aussi l'un des enjeux de Talking Popcorn[45] (2001), un micro écoute l'éclatement du maïs et envoie le signal à un ordinateur qui le traduit en morse, morse qui est ensuite lu par une voix de synthèse. Au-delà du caractère absurde de cette traduction à trois niveaux (amplification, binarisation, synthèse), Nina Latchadourian donne une voix à ce qui n'en a normalement pas. Peut-être espère-t-on dans le moment bref d'un éclatement que le hasard nous fasse entendre un mot que nous connaissons. Les signes ne sont plus référentiels, mais inférentiels.

Ce changement de structure dans la traduction a de profondes conséquences sur la relation entre le visible et l'inscription, et c'est cela même qui produit un ailleurs paradoxal. Ainsi, Jim Campbell avec Photo de ma mère (1996) et Portrait de mon père (1994-95)[46] a enregistré ses rythmes cardiaques et respiratoires. Il enferme cet enregistrement dans une boîte métallique reliée aux photographies de ses parents morts. Une impulsion électrique est envoyée selon le rythme et donne à voir ou cache l'image. Ce qui est inscrit est la trace de la vie de l'artiste qui partage le sensible, le visible et l'invisible. Le portrait des parents palpite selon le rythme de l'enfant, de sa mémoire, de ce qu'il a enfermé dans une petite boîte selon le grand plan d'équivalence de la *mathesis*. Cette équivalence est finalement celle de la mort des parents et des enfants, parce que ce double enregistrement survivra à Campbell et sera donc une trace de trace.

D'autre part, traduire l'asignifiance c'est conquérir une inconsistance, c'est montrer qu'elle est objet de production et d'invention. Les limites langagières de l'ordinateur peuvent alors être utilisées pour produire un espace différentiel comme dans le cas du Donneur de noms[47] (1991-) de David Rokeby. L'utilisateur place devant une caméra des objets que l'artiste a laissés là. Ceux-ci sont interprétés selon leurs formes et leurs couleurs par une base de données qui tente de traduire ces données en langage. On voit à l'écran apparaître de façon progressive le tissu de relations entre les mots, parfois reliés à l'objet, parfois indépendants. On cherche donc l'espace à partager entre le langage et sa référence. Bien sûr, cela ne fonctionne pas parce que le langage informatique est dénotatif avant d'être connotatif. Il est tel un étranger dans le langage humain. Mais ce qui opère est un ensemble-ailleurs parce que comme l'exprime très bien l'artiste « les ordinateurs et les logiciels sont habituellement perçus comme étant des canaux transparents à travers lesquels un certain contenu est exprimé et transmis. Mais ma propre expérience m'a montré que l'acte de programmation modifie l'expérience de l'expérience du contenu. (Je sais, il s'agit la d'une étrange formulation.) À travers leurs décisions et constructions, les programmeurs définissent certains aspects de l'expérience d'être de l'usager. »[48] La communauté de l'espace est une traduction impossible, la prétendue communication ne peut alors avoir lieu qu'ailleurs, c'est ce que semble dire les machines autistes de n-cha(n)t[49] (2001) qui s'écoutent, se répondent, parfois

---

[43] Nous avons appliqué le modèle de la traduction à l'esthétique numérique dans Tra(ns)duction : la perception des informations, ibidem

[44] <http://feed.projects.sfmoma.org>.

[45] <http://www.ninakatchadourian.com/languagetranslation/talkingpopcorn.php>

[46] <http://www.jimcampbell.tv/MW/MWMotherFather >.

[47] <http://homepage.mac.com/davidrokeby/gon.html>.

[48] Citée par Ernestine Daubner dans "Anonymity" in David Rokeby's electronic creations: a duchampian model?, Parachute: Contemporary Art Magazine, Janvier 2003.

[49] <http://homepage.mac.com/davidrokeby/nchant.html>.

repartent chacune dans leurs soliloques, essayent justement de trouver cet espace commun de la voix, en s'accordant sur un chant, mais un chant à plusieurs qui laisse toute sa place aux discordances et aux singularités. L'espace dans cette installation est comme bouché, ça communique mal, mais ça communique en tous sens, et les erreurs d'interprétations seront autant d'occasions pour que de nouvelles perceptions voient le jour.

Translation

Étrangement, nous découvrons que si l'ordinateur est une machine langagière, la manipulation des signes logico-mathématiques a des implications sur l'organisation de la matière et de l'espace. Comment est-ce possible ? Le plan d'équivalence supposé par la binarité informatique se comporte comme un lieu neutre[50] qui permet l'échange d'un médium à un autre, d'un lieu à un autre. C'est ce neutre, fort particulier, qui va teinter le reste du processus et constituer une structure spatiale qui n'est pas elle-même un espace déterminé, mais un espace possible, parce que « l'espace n'est pas quelque chose d'objectif et de réel, ni une substance, ni un accident, ni une relation ; mais quelque chose de subjectif et d'idéal, issu de la nature de l'esprit par une loi fixe, à la manière d'un schéma destiné à coordonner absolument tout ce qui est apporté du dehors par les sens. »[51]

Les années 80 et 90 avaient problématisé l'écran, la virtualisation de l'image par l'intermédiaire du fameux concept de réalité virtuelle. Ce que notre époque découvre c'est que l'ordinateur peut piloter d'autres machines produisant de la matière et se comporte ainsi comme un métaoutil au cœur de nouveaux mécanismes de production à la demande, nommés customérisme. Des artistes comme Andreas Nicolas Fischer s'emparent de ces possibilités dans Reflection[52] (2008) qui est l'interprétation sculpturale d'une composition musicale de Frans de Waard. Un tournant majeur a lieu : la traduction informatique devient indissociablement une inscription matérielle et réalise donc un double déplacement d'un médium à un autre (du numérique au bois) et d'un espace à un autre (de l'ordinateur au lieu d'exposition). Nous nommons ce passage complexe une transcripture. Dans la mesure où l'origine de celle-ci est langagière, la nature même des espaces envisagés peut être hétérogène. Ainsi dans +++++smiles+++++[53] (2008), le visage de l'artiste est relié à des électrodes, chaque note de musique déclenche un courant qui traverse sa peau, touche un nerf et contracte son visage comme durant les expériences de Duchenne de Boulogne. Il y a bien traduction entre le son et les expressions faciales, mais celles-ci produisent quelque chose d'incohérent, comme si le visage se disloquait et que l'expression était sans intentionnalité, donc sans adresse, au moment même où nous le voyons. Ce que nous observons alors, ce n'est pas une fonction qui réduit l'hétérogénéité, ce sont plutôt deux espaces qui ne devraient pas aller ensemble, une musique et l'expression d'un visage qui ne ressemble à aucun autre, car il est agi sans agir, il perd son expressivité intentionnelle pour gagner sa visagéité[54]. Celle-ci est une disparation, c'est-à-dire « deux ensembles jumeaux non totalement superposables, tels que l'image rétinienne gauche et l'image rétinienne droite, sont saisis ensemble comme un système, pouvant permettre la formation d'un ensemble unique de degré supérieur qui intègre tous leurs éléments grâce à une dimension nouvelle (par exemple, dans le cas de la vision, l'étagement des plans en profondeur). »[55]

Le plan d'équivalence langagier influence donc la répartition de l'espace, et ceci explique sans doute le regain d'intérêt, ces dernières années pour la notion de psychogéographie élaborée par Ivan Chtcheglov[56] qui est exactement à cet entrecroisement. Hans Haacke est peut être l'un des artistes travaillant le plus précisément sur cette nouvelle structure, par exemple avec Birthplace and Residence Profile, Part 1[57] (1969) où il demandait aux visiteurs de marquer leurs lieux de naissance et d'habitation superposant à l'espace d'une galerie new-yorkaise la cartographie des visiteurs et essayant par là même d'interroger l'ensemble de l'espace d'exposition non plus seulement considéré comme un endroit particulier, mais selon un jeu d'espacement. Cette collision entre deux espaces va constituer l'une des lignées les plus prometteuses de l'art contemporain, comme dans Dislocation of intimacy[58] (1997), l'installation de Ken Golberg, qui se compose d'un cube noir placé dans une galerie dont l'intérieur est rendu inaccessible. Par un autre espace, Internet, il est possible de modifier les lumières dans la boîte et de voir apparaître un jeu d'ombres mystérieux. Là encore, il s'agit d'un espace négatif qui par un jeu subtil de frustration, ferme un espace déterminé pour ouvrir un autre espace qui appartient au domaine du possible. Les internautes et les visiteurs de l'exposition ne sont ensemble que par la disjonction de l'espace. La collision spatiale est encore à l'œuvre avec You are Not Here[59] (2006) de Mushon Zer-Aviv, Dan Phiffer, Kati London, Thomas Duc, Ran Tao et Charles Joseph. Les auteurs définissent ce dispositif comme un mashup touristique permettant de superposer une ville à une autre ville, d'afficher donc l'expérience d'un espace dans un autre espace. Vous vous promenez à Tel-Aviv et en téléphonant à un numéro, selon l'endroit où vous êtes, vous entendez une voix décrire Gaza. La superposition de deux espaces montre bien qu'il existe un troisième espace les faisant se rencontrer. Il en est de même dans les célèbres promenades de Janet Cardiff : il y a collision entre l'espace d'enregistrement et l'espace de lecture, la caméra et le magnétoscope, le temps de l'artiste et le temps du spectateur.

---

[50] Roland Barthes, Le Neutre : Cours au collège de France (1977-1978), Paris, Le Seuil, 2002
[51] Emmanuel Kant, Dissertation de 1770, III, ch.15, D; trad. P. Mouy, Vrin, Paris, 1995, p.69
[52] <http://dasautomat.com/?page_id=130>
[53] <http://jp.youtube.com/watch?v=YxdlYFCp5Ic&fmt=18>
[54] Gilles Deleuze et Claire Parnet, Pourparlers, Paris, Flammarion, 1977, pp.125-146 ainsi que Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille Plateaux, pp.140-184
[55] Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico-biologique, Editions Jérôme Millon, Paris, 1995, p.203
[56] Ivan Chtheglov, Écrits retrouvés, Paris, Allia, 2006
[57] Birthplace and Residence Profile, Part 1, 1969
[58] <http://goldberg.berkeley.edu/art/doi.html>
[59] <http://www.youarenothere.org>.

La traduction produit donc une collision qui est une translation incessante d'un espace vers un autre espace à partir d'une équivalence langagière. Mais c'est plus encore la différence entre les fonctions langagières et spatiales qui se brouillent parce que la notion même de partage est déléguée pour une part à la machine. C'est le propos de The Apartment[60] (2001) réalisé par Marek Walczak et Martin Wattenberg. Selon les mots entrés par les internautes, un plan d'appartement se compose par une base de données linguistique. Il peut ensuite naviguer dans cette étrange habitation constituée de formes sur lesquelles sont mappées des images du réseau correspondant aux mots-clés. Chaque appartement est mémorisé et prend place dans un immeuble, chaque immeuble dans un bloc et chaque bloc dans une ville. Là encore, c'est la circulation dans l'espace qui le génère. Il n'est pas un préalable à l'habitation, il est son produit et en ce sens il est temporaire, fluide, modifiable, en flux[61]. Cette translation collusive n'est pas simplement la superposition entre deux espaces préexistants, ce qui relèverait finalement d'une logique du collage ou du jardin de mémoire, mais la production par une telle rencontre d'un espace ailleurs, d'un lieu toujours autre. Il n'est pas fondé sur l'inclusion des corps, il ne prend pas corps, mais sur la distance, sur la différence d'un espace à un autre espace. De sorte que leur relation s'autonomise : « La première opération de la figure pourrait être nommée translation, le déplacement. Comme si le contrat figural s'ouvrait sur un commandement du genre: "Tu ne t'arrêteras jamais en un seul point." Rien ne dit mieux la prévalence structurale des relations sur les termes. Ce que Freud – dans le domaine du rêve, du mot d'esprit et du symptôme – nommait un incessant "travail du déplacement" (*Verschiebungsarbeit*) se retrouve ici dans la puissance qu'ont les figures de ne jamais signifier exactement au point où elles ont arrêté leur représentation, je veux dire au point qu'elles racontent, décrivent ou dénotent. »[62]. L'espace n'y est plus conçu comme un vide à remplir, mais comme un possible. Can you see me now ?[63] (2002) du collectif Blast Theory, pousse un cran plus loin cette logique en prenant la forme d'un jeu en réseau entre des joueurs devant leurs ordinateurs et des joueurs du collectif qui sont physiquement présents dans une ville. Interconnectés par le biais de GPS et d'une carte 3D, les joueurs vont partager un troisième espace qui n'est ni celui du réseau ni celui de la ville, mais qui est fonction de la différence et de la collision entre les deux. Ceci ne peut se faire, répétons-le, qu'à la mesure d'une traduction géométrique et logique, concevant l'espace comme un nuage de points discrets qui sont reportables sur un autre espace, et ainsi de suite. Nous voyons alors des personnes munies d'un accoutrement étrange courir dans les rues contre un ennemi que nous ne voyons pas, à la manière de cet homme qui parlait à une personne absente grâce à un téléphone portable. Un espace est manquant et pourtant nous pouvons agir dessus parce qu'un autre espace, invisible, mais fonctionnel, est bel et bien là.

PASSAGES

Ce troisième espace, qui fonctionne à la manière de Third Memory (2000) de Pierre Huyghe, est fonction de passages. Passage entre les espaces, mais passage aussi entre les corps, qui n'est pas leurs ressemblances, qui n'est donc pas basé sur une représentation, parce que si on place deux corps au même endroit ils meurent. Passage qui produit un ailleurs qui ne s'incarne dans aucune unité, mais qui est la palpitation entre plusieurs polarités, des attracteurs étranges. Nous découvrons la nature dialectique de l'espace qui est toujours fonction d'un espacement, et qui ne se résout pas. Le troisième espace restera à part, plus benjamien qu'hégélien. Essayons de décrire en termes de communauté et d'espace Rhizomes[64] (1999-2000) : l'artiste, Reynald Drouhin, demande à des internautes d'héberger sur leurs serveurs une petite image. L'association de ces images sur une grille de 12 sur 16 produit une image plus grande en mosaïque. Ces fragments visuels qui sont physiquement distants, sont recomposés grâce au code HTML sur un seul et même écran, celui de l'internaute. Cet appel à des ailleurs pour constituer un ici, pourrait être la définition d'un *in situ* spécifique au réseau. Quand nous chargeons la mosaïque de Rhizomes, nous voyons en bas de notre fenêtre s'afficher les différentes adresses dont proviennent les petites images, du langage donc qui est aussi de l'espace. La notion de lieu-dit pourrait être utilisée pour désigner cette situation. Nous comprenons bien qu'il y a deux espaces : les serveurs et l'écran, mais il faut y ajouter un autre espace qui est langage et dialectique, qui donne la présence, mais qui ne s'incarne pas.

Voilà une situation pour le moins paradoxale. Quelle est donc la nature de cet espace qui semble structurer la logique des lieux ? Se toucher toi[65] (2004) peut sans doute éclairer cette question : en déplaçant la main au-dessus d'une vitre semi-opaque, l'interacteur pilote les caresses et les effleurements des mains d'un homme et d'une femme. Il jouit ainsi d'un certain contrôle en étant le voyeur actif d'une situation qui lui ressemble. Il est la main invisible qui commande aux images-instruments. Mais les mains commencent à bouger d'elles-mêmes et ne répondent plus aux ordres. C'est qu'ailleurs, sur Internet ou dans un autre espace d'exposition, il y a un double du dispositif, et ce que nous voyons alors est la résultante de cette autre interaction. En retour, et c'est ce retour réflexif qui nous concerne ici dans la constitution d'un ensemble-ailleurs, nous comprenons que la jouissance solitaire de l'image-instrument imposait en fait à l'autre installation de n'être qu'une visualisation. Un jeu d'échange se met en place, non plus à deux espaces, mais à trois espaces. Cet autre espace est le passage entre les lieux, c'est donc le réseau en tant que tel, dans son caractère transcendantal parce qu'il est supposé dans la structure même des deux lieux d'interaction.

Nous comprenons dès lors que lorsque nous parlons d'espace évidé ou négatif, il n'y a là en fait aucun manque, aucun vide, aucune négativité au sens classique du terme, mais plutôt une vacance des lieux permettant précisément à la communauté d'entrer dans un devenir dynamique. Nous nommons cette vacance, la lagune, qui est une structure aussi bien spatiale que narratologique, pour jouer sur

[60] <http://www.turbulence.org/Works/apartment>.
[61] C'était aussi le projet de François Roche dans l'exposition I've heard about (2005) <http://www.new-territories.com/I'veheardabout.htm>.
[62] Georges Didi-Huberman, L'image ouverte, Gallimard, Paris, 2007, pp. 211-212
[63] <http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html>.
[64] <http://incident.net/works/rhizomes>.
[65] <http://incident.net/works/touch>.

une sonorité proche de lacune, mais qui fait référence au bassin si vivant entre l'île et l'océan. Blind City[66] (2006) de Fransciso Lopez construit un tel espace qui tout en étant manquant s'excède. Il s'agit d'une œuvre relationnelle où le public est amené à se bander les yeux et à prendre la main d'une personne aveugle qu'il ne connaît pas. Le duo sort alors au dehors, dans la ville, dans cet espace si commun, mais qui est brutalement brouillé, lieux de dangers parce que nous sommes non voyants. Lieux aussi d'abandon à la main de l'autre qui aveugle est celui paradoxalement qui nous donne à voir autrement. Il y a bien là un être-ensemble, simple et radical, se tenir la main, par la constitution d'un ailleurs à deux faces. L'un pour l'aveugle, l'autre pour le non-voyant temporaire. C'est dans la mesure ou cet ailleurs est lui-même hétérogène qu'il peut faire objet de partage, c'est-à-dire finalement de passage et en ce sens « la discontinuité est une modalité de la relation. »[67]

L'ailleurs, compris comme passage entre plusieurs espaces grâce à l'équivalence du langage binaire, nourrit de part en part la passion des anonymes, cette nouvelle esthétique qui nous permet de percevoir des multiplicités insubsumables. De nombreux sites Internet se nourrissent de cette dialectique entre l'espace et le langage, tel Twinverse.com (2009) dont le slogan est à forte connotation ontologique « notre planète est un monde virtuel ». On pourrait y retrouver le conflit entre la terre et le monde qu'Heidegger avait thématisé[68]. Les utilisateurs de ce service entrent des informations en temps réel sur leurs activités, cette inscription est ensuite visualisée sous forme cartographique par localisation. Ainsi, on peut parcourir des territoires entiers en voyant les données des différents contributeurs. Il y a l'espace informatique, l'espace terrestre, et il y a aussi cet autre espace par lequel passent en même temps le langage et la spatialisation. Ce que nous voyons alors ce sont des ensembles d'individus, nous en choisissons un, nous repartons dans l'ensemble, nous flânons à travers les anonymes. Quelque chose se répand de proche en proche, chaque individu s'individualise et connote l'individuation des autres. Peut-être se répondent-ils à distance, tout comme les feeds dans Facebook, juxtaposant les dernières nouvelles de nos « amis » - et il faudrait voir quel type d'amitié ce site développe – dans un espace qui est le nôtre.

La notion de passage n'est donc pas restreinte à la relation entre deux éléments, elle se répand. Elle est une transduction, notion définie par Gilbert Simondon : « Il y a transduction lorsqu'il y a activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour de ce centre; la transduction est apparition corrélative de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire dans un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui ne s'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples. »[69]. La forme technologique la plus populaire de celle-ci est le buzz. Brutalement des images semblables se répandent en quelques jours sur Internet, profitant d'un effet de mode, elles se diffusent à une vitesse surprenante, elles se démultiplient sans autorité initiatrice. Des internautes commencent à les copier, miment les gestes, se filment et comme ils ont la possibilité de les diffuser grâce à la logique du Web 2.0, tout un nouveau champ iconique apparaît, puis un autre, puis un autre. Ce flux incessant doit nous questionner sur la manière dont non seulement les images se diffusent, mais dont les corps communiquent, se ressemblent et se ritualisent, c'est-à-dire inscrivent leurs gestualités dans un temps commun. Ainsi dans Dance With Me[70] (2008), une centaine de jeunes filles, principalement américaines, se sont filmées et diffusées sur Youtube en copiant la même chorégraphie d'un vidéoclip R&B. En les enregistrant et en les mettant simplement côte à côte, le spectateur, s'il est muni d'un lecteur MP3, peut observer comment ces corps fonctionnent, de quelles façons ils communiquent les uns avec les autres, dont ils gardent des traces d'une matrice originelle dont nous n'avons plus l'enregistrement. En lançant un morceau de musique à partir de son lecteur, il fait se mouvoir au même rythme ces jeunes filles. Il y a quelque chose de commun entre elles. Est-ce les lieux, souvent une chambre ou un garage ? Est-ce ce face-à-face avec la webcam ? Est-ce l'ironie, elles s'exposant et sachant le jeu de cette exposition ? Est-ce plutôt pour ces adolescentes ce désir de devenir des images sans aucun intermédiaire[71] ? Elles sont ensemble, sans se connaître, parce que si elles ne partagent pas un espace d'existence, elles participent d'un même espace d'inscription (Youtube) et d'un même espace de visualisation (notre écran). L'espace conçu comme un vide homogène à parcourir, parfois à explorer ou même à conquérir, cède sa place à des lieux-dits, subdivisés, reliés, ramifiés ponctuellement selon les attentes et les recherches d'un utilisateur, s'alliant autrement pour un autre, mais gardant toujours comme en mémoire le principe de leur individuation, de leur genèse, sauvegarde qui permet justement cette restructuration dynamique à partir du langage.

ESPLACEMENT

> *Les mots sont imprimés sur la page que vous êtes en train de lire. Ils mettent en scène ce dont il est déjà question: un support d'inscription scindé en deux faces impaires, d'un côté l'écran de mon ordinateur, de l'autre cette page blanche. Vous lisez mes mots, à distance. D'où venaient-ils ces mots? De mon cerveau, vraiment ? Ne les avais-je pas entendus ailleurs moi aussi, mais dans un ailleurs fort différent du vôtre ? Vous pouvez les lire, car je ne suis pas là, je me tais. Peut-être ai-je disparu ? Peut-être les parcourez-vous dans 50 ans ? « Dans », quelle est cette inclusion ? Puis-je parler ainsi au présent de ce qui est votre passé ? Comment puis-je parler et écrire au futur antérieur ? M'adresser à vous ? Est-ce encore possible ? Ne présupposons-nous pas toujours déjà, le destinateur comme les destinataires, cet autre espace, cet ailleurs différentiel faisant pourtant objet de partage, avant même de commencer à écrire, à lire ? Et nos places sont-elles, dans leur distance même, interchangeables ? « Puis vous m'enterrez pour dormir tranquilles. Vous m'oublierez, moi et mon nom. »*[72]

[66] <http://www.champlibre.com/citeinvisible/fr/participants/pagetype.php?rubrique=inst&ssrub=1&fiche=063>.
[67] Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico-biologique, Editions Jérôme Millon, Paris, 1995, p.100
[68] Martin Heidegger, Chemins qui ne mènent nulle part, Gallimard, 1980, p.52 et p.407
[69] Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico-biologique, Editions Jérôme Millon, Paris, 1995, p.31
[70] <http://incident.net/users/gregory/chatonsky/works/dancewithme>.
[71] <http://incident.net/users/gregory/wordpress/26-la-cite-des-anges>.
[72] Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.109

Nous avons approché la manière dont l'écriture et l'espace s'articulaient en réseau pour produire une nouvelle topologie de l'être-ensemble. Nous nous sommes ainsi positionnés à la source du phénomène en en voyant ensuite le mode de propagation qui opère à la manière d'une matérialisation du passage entre des éléments hétérogènes qui gardent en mémoire leur genèse langagière. Mais ainsi, nous nous sommes limités à la description. Il nous faut encore définir le sentiment esthétique propre à cette circulation des corps, c'est-à-dire éclaircir la passion des anonymes. Ceci ne pourra avoir qu'une valeur introductive parce que cette esthétique devrait, pour être convenablement problématisée, expliquer la relation entre perception et technologie. Comprendre comment cette dernière peut transformer la structure transcendantale de la première. Elle suppose donc une anthropologie technologique qui reste un objet théorique à venir. La question se limitera ici à expliciter de quelles façons l'esthétique contemporaine du réseau est une inattention qui tient à distance et qui, nous l'avons déjà indiqué avec l'exemple du téléphone portable, ouvre la possibilité d'un ailleurs non utopique.

MULTITUDES

« Ensemble ailleurs » résonne selon une articulation problématique entre l'un et le multiple, l'individu et le groupe, car l'ailleurs concerne-t-il seulement le sujet ou peut-il faire objet de partage ? Si tel est le cas, pourquoi le nommer ailleurs ? L'ailleurs n'est-il pas fonction de la distance entre au moins deux corps ? Une translation s'effectue, d'un point à un autre point. Plus encore, cette translation plie le premier point sur le second et les superpose ainsi à la manière de calques. Tout se passe comme si en allant autre part, nous nous souvenions du point de départ et nous ne ressentions l'arrivée que par l'espacement ainsi ouvert. Cette question est ancienne, elle structure la représentation politique selon deux versants : la promesse démocratique et, dans les arts visuels, les images de groupes humains. Le peuple aura été représenté par d'autres, il aura été justement le nom accordé à cette extériorité de la représentation, et si notre époque est ce par quoi le peuple se présente à lui-même, alors il ne saurait plus être nommé ainsi.

Le multiple est longtemps apparu comme un signe de désorganisation tant du côté de la vérité du *logos*, c'est la question de la prolifération des simulacres, que du côté du politique, c'est la peur de la foule, ensemble chaotique, violence absurde des corps livrés les uns aux autres, sans autorité transcendante. « Présence du peuple ? Il y avait déjà abus dans le recours à ce mot complaisant. Ou bien, il fallait l'entendre, non comme l'ensemble des forces sociales, prêtes à des décisions politiques particulières, mais dans son refus instinctif d'assumer aucun pouvoir, dans sa méfiance absolue à se confondre avec un pouvoir auquel il se déléguerait, donc dans sa déclaration d'impuissance. »[73] Il a été question de décoder et coder ce flux du socius, d'en extirper le devenir pour former des règles généralisables, c'est l'humanisme. Arrêtons-nous un instant devant La Liberté guidant le peuple (1830) de Delacroix, et remarquons combien c'est une idée qui donne une orientation à cette multitude désorganisée, en arrière-plan les corps se mêlent. Suivant les préceptes hégéliens, sa nudité est permise parce qu'elle est une idée incarnée, elle est la Raison à l'œuvre dans l'absurdité des histoires individuelles[74]. Et si les combattants peuvent ainsi marcher sur les morts, autant ennemis qu'amis, c'est parce qu'ils tirent leur légitimité d'un ordre idéal qui les transcende. C'est d'ailleurs pourquoi les formes de l'avant-plan sont nettement représentées, tandis qu'elles se perdent progressivement à l'horizon, s'éloignant de l'idée. C'est ici une certaine conception républicaine qui prend forme dans un tableau, en mettant en relation le langage de la liberté et l'espace désorganisé de la foule.

De la commune de Paris à la Seconde Guerre mondiale, ce sont de multiples représentations oscillant entre le chaos et l'ordre, et essayant de transformer la foule compacte en un peuple reconnaissable, sculptant, modelant et rebasculant ensuite dans l'anonymat de corps entassés. Dans Musique aux Tuileries (1862) de Manet chacun vaque à ses occupations et même s'il y a le lieu partagé du parc, chaque individu est dans un sous-espace, l'ilot de sa table, le jeu d'enfants au sol. Certains regardent l'observateur comme seul point commun. Des hommes vêtus passent d'une table à une autre, visitant les dames, passages indéterminés là encore. Mais nulle idée directrice ne vient coordonner cette multitude des loisirs naissants et c'est justement pour cette raison que les chaises à l'avant-plan sont laissées vacantes. Les corps sont hors champ, la musique se fait silencieuse, le peintre désigne une lacune dans laquelle nous prenons place. Il y a une dialectique entre ces deux polarités : réduire le multiple à l'un (le peuple) ou, et c'est toute l'esthétique contemporaine, représenter des groupes en sauvegardant les individualités (les multitudes). C'est ce que nous disions à propos de Warhol essayant de voir les individus comme des peuples et les peuples comme de multiples individualités. C'est aussi ce que Simondon développe en écrivant qu'« il n'est donc pas juste de parler de l'influence du groupe sur l'individu ; en fait, le groupe n'est pas fait d'individus réunis en groupe par certains liens, mais d'individus groupés ; d'individus de groupes. Les individus sont individus de groupe comme le groupe est groupe d'individus. On ne peut pas dire que le groupe exerce une influence sur les individus, car cette explication est contemporaine de la vie des individus et n'est pas indépendante de la vie des individus; le groupe n'est pas non plus réalité interindividuelle, mais complément d'individuation à vaste échelle réunissant une pluralité d'individus. »[75]. Ce sont des questions qui amènent des stratégies visuelles très concrètes. Et c'est un peu la même chose quand le marché de l'art est fondé sur une économie de la rareté ou des séries illimitées d'objets uniques. Passer du multiple à l'un par la hiérarchisation afin de retrouver l'ordre de l'idée ou palpiter du passage incessant entre les deux ?

[73] Maurice Blanchot, La communauté inavouable, Editions de Minuit, Paris, 1983, p.54
[74] Hegel, Esthétique Tome premier (1835). Paris, Librairie Germer-Baillère, 1875, pp.329-330
[75] Gilbert Simondon, L'individuation psychique et collective, Aubier, Paris, 1989, pp.184-185. L'individuation des individus est antérieure au groupe et continue en lui.

Dialtones (A Telesymphony)[76] (2001) est emblématique de cette pulsation entre le socius et l'individu. Habituellement, l'ordre d'un concert symphonique exige que l'on éteigne son téléphone portable afin de ne pas gêner les autres. Le public fonctionne comme groupe dans l'oubli des dissonances individuelles afin que les sons soient consonants. Ici c'est tout le contraire, le public doit se munir d'un téléphone portable et en donner le numéro d'appel avant le concert. Il y a une scène, des instrumentistes certes étranges parce qu'ils sont munis d'ordinateurs, mais l'ordre semble respecté. Brutalement un petit son résonne dans la salle, un téléphone sonne. La personne gênée tente de l'éteindre, car tout est silencieux autour d'elle. Le concert ne semble pas avoir commencé. Voici qu'une autre sonnerie commence, ailleurs dans la salle, puis une autre. On sait que la musique a commencé et qu'elle est dans la salle, là où habituellement il faut faire silence pour disparaître. À la prochaine sonnerie, le porteur se lèvera et élèvera son bras pour que chacun entende. Sur la scène, ce n'est qu'une centrale d'appels qui coordonne l'ensemble. L'inversion entre la scène et la salle dans cette œuvre est fondamentale parce qu'elle relève d'un nouvel ordre où la distribution des singularités produit de nouveaux espaces, c'est-à-dire des ailleurs où nous étions ensemble sans même nous en apercevoir.

La participation, ce concept un peu galvaudé, doit être alors entendue dans la radicalité de ce retournement. Lorsque Georges Legrady demande au public, dans Pockets Full of Memories II[77] (2003-2006), de vider ses poches pour placer les objets dans une interface les numérisant, il fait toute autre chose qu'associer les visiteurs à son œuvre. Les images des objets sont mémorisées dans une base de données qui va ensuite les associer selon des familles de formes. Des grilles d'objets sont alors produites constituant par là même des espaces partagés dont l'origine est l'espace le plus privé, entendez le plus individuel : les poches d'un vêtement. L'artiste propose donc ici d'inventer un ailleurs, la grille du programme, pour être ensemble, non pas en subsumant et en réduisant les singularités, mais en les activant. Ceci veut dire que c'est la définition même du concept d'« ensemble » qui tremble. Etre-ensemble ne peut plus désigner une totalité d'éléments qui constituent un tout, car ce dernier fait défaut, mais doit être entendu dans toute la plasticité du devenir, de nouvelles relations se séparant l'instant d'après pour se reconfigurer en de nouveaux groupes. Dans Peoples[78] (2007) réalisé avec Jean-Pierre Balpe, il s'agit d'un générateur automatique de textes produisant des autobiographies fictives. Chacun des personnages est lié à d'autres déjà générés ou à venir, dans des rapports familiaux ou d'amitiés. Certains mots-clés de ces textes envoient une requête à Flickr, site qui permet aux internautes de mémoriser leurs photographies personnelles, et affichent les images selon une logique du *mashup*. Ainsi, la fiction s'inspire d'individus existants bel et bien pour s'illustrer, dans la disjonction entre le textuel et le visuel. Mais plus encore il faut dire que chaque personnage fictif assemble un album photographique constitué d'images en provenance de plusieurs vies. Il n'y a plus de peuple, au sens d'une identité déterminée et définitive, mais des multitudes passant dans des rapports du simple au complexe qui restent indéterminables.

AUTODISTANCE

Les multitudes, et on comprend bien pourquoi le pluriel est exigé par ce mot, rapprochent dans la distance, puisque la conscience de l'écart des individualités n'est pas un argument contre leur proximité. Il n'y a plus d'idée ordonnatrice de sens. Alors quel est l'élément qui rapproche les multitudes ? Quelle est l'unité qui n'est pas elle-même unitaire ? Celle-ci est à trouver au cœur même des individus, elle est la distance la plus intime à soi et, pour le dire paradoxalement, la plus proche. C'est cette relation à soi-même qui configure l'anonyme comme tel. On en trouve de nombreuses figures dans la culture contemporaine, tel que les personnages de James Graham Ballard dans Crash (1973) dont les actions sont orientées par une recherche de plaisir, mais sans fin du plaisir, sans jouissance. C'est l'invention d'un tropisme qui n'est pas fondé sur une finalité. C'est d'une autre manière les personnages de Samuel Beckett qui, comme dans Compagnie (1980), sont dans une pièce vide, isolés, et qui se tiennent eux-mêmes compagnie en se tenant le genou, assis sur une chaise. Ou ces longs monologues solitaires et scindés : « Je faisais tout ce qu'il désirait. Je le désirais aussi. Pour lui. Chaque fois qu'il désirait une chose moi aussi. Pour lui. Il n'avait qu'à dire quelque chose. Quand il ne désirait rien moi non plus. Si bien que je ne vivais pas sans désirs. S'il avait désiré une chose pour moi, je l'aurais désirée aussi »[79]. C'est encore un adolescent qui chantonne chez David Lynch « je vois mes chaussures si loin de moi »[80]. Ces personnages semblent vides, mais en fait ils se peuplent. Ils deviennent eux-mêmes des multitudes, non parce que leur identité est brisée en petits morceaux, mais parce qu'il y a sans doute au sein même de l'individu quelque chose qui produit un ailleurs transcendantal, un exil, répondant à cette autre structure qu'est la technologie[81].

Nous nommons cet ailleurs, l'autodistance ou distance à soi qui mobilise un tropisme dans le sens intime, car « l'objectivité n'est pas première, non plus que la subjectivité, non plus que le syncrétisme ; c'est l'orientation qui est première, et c'est la totalité de l'orientation qui comporte le couple sensation-tropisme ; la sensation est la saisie d'une direction, non d'un objet ; elle est différentielle »[82]. Ceci concerne tout autant la conscience que la perception, cette expérience que les percepts se doublent toujours, si ce n'est que pour être mémorisable. On peut trouver là une des sources de l'intérêt contemporain pour la figure du dormeur, comme dans The Sleepers[83] (1992) de Bill Viola où sept moniteurs sont placés côte à côte dans des tonneaux remplis d'eau. Le dormeur n'est plus une figure de l'inconscient psychanalytique, mais l'image d'une personne ne se sachant pas vu, c'est-à-dire oubliant l'enregistrement de la caméra vidéo

---

76 <http://www.flong.com/projects/telesymphony> Golan Levin, Gregory Shakar, Scott Gibbons, Yasmin Sohrawardy, Joris Gruber, Erich Semlak, Gunther Schmidl, Joerg Lehner.

77 <http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/glWeb/Projects/pfom2/pfom2.html>.

78 <http://incident.net/works/peoples>.

79 Samuel Beckett, Têtes-mortes, Éditions de Minuit, Paris, 1967, p.33

80 David Lynch, Fire walk with me, 1992

81 C'est la notion de parallélisme non-isomorphique que nous avions développé dans l'article Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité, Intermédialités, Montréal, 2004. Le caractère transcendantal de cet ailleurs mériterait bien sûr un développement approfondi.

82 Gilbert Simondon, L'individuation psychique et collective, Aubier, Paris, 1989, p.117

83 <http://artsplastiques.ac-bordeaux.fr/isabelle/viola.htm>

qui est la réciprocité d'un regard, ce tropisme fondamental de l'être humain comme des animaux, définissant notre rapport à nous-mêmes. C'était aussi l'objet de Netsleeping[84] (2002). La difficulté actuelle à faire des images consisterait en ce qu'elles sont toujours déjà des images d'images. C'est parce qu'il y a une autodistance qui définie la structure transcendantale de notre perception que quand je caresse la main d'un autre, je perçois en même temps sa peau et ma peau, je ne sais plus si je suis le touché ou le touchant, car « la caresse ne sait pas ce qu'elle cherche »[85], selon les paradoxes d'un inframince que Marcel Duchamp avait exploré.

L'installation He weeps for you[86] (1976) de Bill Viola met en scène cette doublure de la perception qui est aussi celle de l'image. Un tuyau fait tomber lentement une à une des gouttes d'eau sur un tambourin amplifié. Une caméra face à la goutte diffuse sur un vidéoprojecteur celle-ci en gros plan. En rapprochant le visage de la goutte pour la voir se déformer, notre visage est lui-même reflété et inversé par la goutte, et se déforme jusqu'à ce que la goutte tombe et qu'une autre apparaisse, et ainsi de suite. Il y a là une franche dans la sensibilité, produisant de la différence dans le redoublement et exhibant un ailleurs qui est bien là sans être incarné, parce qu'il est la condition même de la distance de soi à soi, c'est-à-dire de la perception. En ce sens « la perception ne saurait exister sans l'usage différentiel de la sensation, que l'on considère parfois comme une preuve de subjectivité et une justification de la critique de la validité d'un savoir obtenu à partir de la perception : la sensation n'est pas ce qui apporte à l'a priori du sujet percevant un continuum confus, matière pour les formes a priori ; la sensation est le jeu différentiel des organes des sens, indiquant relation au milieu : la sensation est pouvoir de différenciation, c'est-à-dire de saisie de structures relationnelles entre des objets ou entre le corps et des objets, mais cette opération de différenciation sensorielle ne peut être cohérente avec elle-même que si elle est compatibilisée par une autre activité, l'activité d'intégration, qui est perception. Sensation et perception ne sont pas deux activités qui se suivent, l'une, la sensation, fournissant une matière à l'autre : ce sont deux activités jumelles et complémentaires. Les deux versants de cette individuation amplifiante que le sujet opère selon sa relation au monde. » [87] On comprend mieux pourquoi des artistes comme Gordon Matta-Clark ont creusé des espaces, troué les murs, découpé en deux une maison pour montrer le caractère scindé de ce qui nous met en contact de la façon la plus indéterminée possible. C'est le même paradoxe dont nous avons parlé dans Se toucher toi d'un lâcher-prise qui est la caresse elle-même et plus généralement la relation à autrui : « Il se demande si la solitude n'est pas liée à sa présence, non pas directement, mais parce qu'elle l'obligerait, sans qu'il puisse jamais y parvenir tout à fait, à vivre d'une manière impersonnelle. Quand il la touchait et l'attirait d'un mouvement auquel elle consentait aussitôt, il savait pourtant que leurs deux images restaient à une certaine distance l'une de l'autre, une faible distance qu'il ne perdait pas l'espoir de réduire encore un peu. »[88]

Marek Walczak et Martin Wattenberg dans Third person[89] (2004) proposent pour leur part un miroir temporel : nous voyons notre image découpée par la silhouette d'une personne qui nous a précédés. Il y a le présent dans lequel nous sommes, le passé par lequel d'autres ont été mémorisées, et il y a un autre temps, cette troisième personne qui est la rencontre des deux premières dans un espace commun qui n'est pourtant pas existentiellement partagé. C'est finalement notre autoperception qui est travaillée par cette mémoire de l'altérité, Artaud dit « je me souviens de n'être jamais né ». L'anonyme devient alors une véritable passion, c'est-à-dire quelque chose qui nous agite radicalement, qui trouble notre relation à nous-mêmes, car il est le détour de l'ailleurs que nous sommes pour nous. Tall Ships[90] (1992) de Gary Hill est un couloir dans lequel des projections fantomatiques viennent à notre rencontre et questionnent indirectement notre statut d'observateur en se tournant et en s'en allant. Ces oeuvres produisent des ressemblances qui tendent à s'écarter, comme dans les circuits fermés tels qu'Interface (1972) de Peter Campus. Une vitre est disposée dans le fond d'une pièce, la caméra est placée derrière. Le vidéoprojecteur relié à la caméra est de l'autre côté. Le visiteur se déplace dans l'espace situé devant la vitre, dont la fonction est de refléter son image à la manière d'un miroir et, d'autre part, d'être un écran permettant au visiteur de visualiser son image enregistrée par la caméra. Il est confronté simultanément à deux images de lui-même, l'image vidéo en positif et le reflet en négatif. Tandis que la vitre renvoie une image en couleur aux contours bien définis, l'image enregistrée, indirecte, projetée en noir et blanc, fantomatique, semble quant à elle plus fragile. L'opérateur entre les deux images n'est pas d'ordre logique, mais constitue une superposition décalée entre deux images de nature différente d'un même référent, celui qui observe la vitre. Le percept est ici construit par objectivation du mécanisme de la perception en dehors de celui qui perçoit. Ce décalage de la perception face à elle-même est inframince puisqu'il crée une zone de contact qui produit des effets au troisième degré, car « sans cette non-identité à soi de la présence dite originaire, comment expliquer que la possibilité de la réflexion et de la re-présentation appartienne à l'essence de tout vécu ? (...) La temporalisation du sens est d'entrée de jeu “espacement”. Dès qu'on admet l'espacement à la fois comme “intervalle” ou différence et comme ouverture au dehors, il n'y a plus d'intériorité absolue, le “dehors” s'est insinué dans le mouvement par lequel le dedans du non-espace, ce qui a nom le “temps” s'apparaît, se constitue, se “présente”. L'espace est “dans” le temps, il est la pure sortie hors de soi du temps, il est le hors-de-soi comme rapport à soi du temps. L'extériorité de l'espace, l'extériorité comme espace, ne surprend pas le temps, elle s'ouvre comme pur “dehors” “dans” le mouvement de la temporalisation. »[91]

La distance à soi n'est pas nouvelle, elle avait pris le nom de distance critique, puis d'étrange familiarité, de flânerie, « et si je devais vivre comme ça (comme je vis), je ne vivrais pas, je n'y arriverais pas. Du tout, un seul instant. Il doit donc y avoir autre chose. »[92]. Notre époque lui accorde un nouveau nom, la passion des anonymes, parce qu'elle rentre en contact avec un contexte technologique et

[84] <http://incident.net/works/netsleeping>.
[85] Emmanuel Lévinas, Le Temps et l'autre, Paris, PUF, 1983, p.82
[86] <http://www.medienkunstnetz.de/works/he-weeps-for-you>.
[87] Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico-biologique, Editions Jérôme Millon, Paris, 1995, p.207
[88] Maurice Blanchot, L'attente l'oubli, Gallimard, Paris, 1962, p. 33
[89] <http://mw2mw.com/third-person>.
[90] <http://www.acmi.net.au/deepspace/ar_gh2.php>.
[91] Jacques Derrida, La voix et le phénomène, PUF, Paris, 1967, pp.76-96
[92] Jacques Derrida, La Carte postale, Paris, Flammarion, 1980, p.160

médiatique d'une puissance étonnante qui vient exhumer des potentialités passées par intensification. Ce contexte est celui par exemple des médias de masse collectionnés par Jennifer et Kevin McCoy dans How I Learned[93] (2002). Une série télévisée, Kung Fu (1972-1975), a été découpée en plusieurs centaines de morceaux consistant en des leçons de vie du maître à l'élève. Ces fragments sont ensuite gravés sur des DVD et classés par ordre alphabétique. Le public peut alors sélectionner ce qu'il souhaite voir. Il va de soi que les artistes se souviennent ici de leur enfance et de la manière dont ils ont appris par la télévision. Apprendre c'est justement partager un ailleurs en intégrant des connaissances qui au départ ne sont pas le produit de notre expérience directe. C'est donc, avec cette série télévisée, une pédagogie au deuxième degré, une expérience d'expérience, comme l'image est d'image. Mais les artistes peuvent aussi produire ce contexte en achetant par exemple comme Pierre Huyghe et Philippe Parenno, Ann Lee (2000) qui est le personnage le plus basique d'une entreprise japonaise spécialisée dans la création de personnages de mangas. En récupérant un déchet de l'industrie culturelle, les artistes investissent la vacuité d'une personne qui n'ayant que très peu de caractéristiques physiques et psychologiques, peut potentiellement raconter toutes les histoires. Ils nous font aimer cette anonyme parmi les anonymes, parce que la pauvre Ann Lee se promène telle une âme en peine dans des déserts lunaires. Elle est la lagune faite personnage. Elle n'a rien dire, ni même rien à faire. Elle n'est pas concernée par elle-même. Cet ailleurs indéterminé et transcendantal qui nous permet de partager une mémoire semble être aussi la problématique de Josh Azzarella dans sa série Untitled[94] (2006) qui reprend des documents que nous connaissons tous : Lee Harvey Oswald en 1963, New York le 11 septembre 2001, Abou Ghraib en 2004, etc. L'artiste a toutefois pris soin d'effacer un élément important de ces images : le fusil, l'explosion et les corps entassés. Que désignent alors ces images ? Elles sont des espaces que chaque spectateur partage avec l'autre, nous avons cela en commun, peut-être même n'avons-nous plus que cela, mais les lieux sont vides, quelque chose manque, et ceci qui manque accroît encore notre partage. L'artiste montre ici combien notre perception, dans ses conditions de possibilité, est dépendante d'un contexte médiatique, donc combien voir c'est habiter des lieux sans jamais y avoir été. Dans World State[95] (2008), une jeune femme est enfermée chez elle. Elle semble malade, parfois elle va mieux, parfois son état empire selon une logique qui ne semble pas dépendre de ce que nous voyons à l'image. Juste en dessous, on peut lire les sous-titres qui sont les informations tirées en temps réel de CNN. C'est donc selon certains mots-clés que l'état de la jeune femme change. Elle applique au pied de la lettre l'idée que nous sommes ensemble sur cette planète et qu'ainsi nous pouvons souffrir de ce qui se passe dans le monde, des famines, des guerres, des génocides. Mais cette littéralité est paradoxale parce qu'elle la dépossède d'elle-même, elle est agie, elle n'agit pas. Le plus lointain devient le plus proche, tandis que le plus intime s'éloigne. Pour désigner ce double mouvement, nous utilisons une notion forgée par Jean-Luc Nancy[96], esplacement qui dit la solidarité entre distance et la proximité.

Inattention

Nous sommes des multitudes, entre nous, mais aussi avec nous-mêmes selon une logique de la distance à soi. Cette structure esthétique explique sans doute le fait que la passion des anonymes est un affect que nous ressentons lorsque, naviguant sur Internet, nous percevons le grouillement sourd et profond des individus avec lesquels un espace se donne en partage sans que nous puissions y être. Cette passion concerne aussi les anonymes qui exhibent la puissance de leur indétermination. Elle est une passion qui vient des anonymes et dont ils sont l'objet. Mais comment percevoir quelque chose d'aussi contradictoire ? Comment pouvons-nous être en contact avec ce qui est proximité et distance ? Dans Miami Vice (2006) de Michael Mann, Sonny Crockett regarde pendant de longues minutes la mer. Observe-t-il les bateaux ? A-t-il vu quelque chose dans le paysage ou est-il seulement perdu dans ses pensées ? Il regarde bien quelque chose, mais cette chose n'est pas là. Si elle est là, elle est tout ce qui est autour des yeux du personnage, tout ce qui est hors-champ, cette villa, son acolyte Ricardo Tubbs, la violence, toute cette « proximité s'ordonne à la préoccupation (*Besorgen*), c'est-à-dire au souci (*Sorge*) dont la temporalité forme la condition existentiale de possibilité »[97]. L'inattention ne semble plus quelque chose de négatif, elle est la construction d'un mode de perception adapté à cet ailleurs non utopique, mais en flux dont nous parlons.

La naissance de la modernité a été aussi celle de la représentation de l'inattention comme l'a bien démontré Jonathan Crary dans son livre majeur Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture (1999). Au XIXe siècle, les physiologues exercent de nombreuses expériences tentant de quantifier l'attention comme modèle de perception. Percevoir consisterait à s'immerger et à être hors du temps. Or, selon Crary quand la perception et l'attention sont menées à leur terme, elles s'annulent, et ceci, quel que soit l'objet perçu. L'intensification de la perception peut se fondre avec son annulation. Observons le jeu à l'œuvre dans Le conservatoire (1879) d'Édouard Manet. Une femme est assise, le regard absent, un homme semble penché vers elle, mais en observant mieux on remarque que la main gauche de la femme est dans une étrange posture, comme si elle cherchait un contact, tandis que le regard l'homme n'est pas dirigé vers la femme, mais lui aussi vers le vide. Il y a bien un espace commun, coupé par le banc, elle est assise, il est debout, et ce qu'ils partagent est cette indifférence, cette visagéité qui n'est pas l'expression d'une intériorité romantique, mais d'une attention qui s'abandonne à la surface des choses. Le désengagement de la perception est aussi à l'œuvre dans Le Balcon (1868), non plus comme une surface, mais comme une externalité. Le lieu du partage lui-même, un balcon dont Haussmann va faire le symbole de la reconstruction de Paris, est entre l'intérieur et l'extérieur, il ouvre la maison vers un ailleurs. Ce n'est plus le monde de la représentation, c'est-à-dire de la correspondance entre le monde et le sujet. C'est un monde dans lequel la communauté des lieux engage une distance des regards qui, pour une femme, se porte vers la droite, pour un homme vers la gauche, pour la seconde femme vers nous. Mais si ces regards existent bel et bien, ils ne semblent rien regarder de particulier, ne s'attacher à aucun détail, exister seulement comme regard suspendu, attendant un spectacle, une parade, un événement à venir. Le monde est devenu évanescent, sa substantialité est discréditée.

---

[93] <http://www.flickr.com/photos/mccoyspace/sets/327764>.
[94] <http://www.joshazzarella.com >.
[95] <http://incident.net/works/worldstate>.
[96] Préface à Benoît Goetz, La Dislocation, Paris, Verdier, 2001
[97] Didier Franck, Heidegger et le problème de l'espace, Editions de minuit, Paris, 1986, p.66

C'est encore cette attente qui se joue dans la Parade de cirque (1888) de Georges Seurat, et qui adopte comme espace partagé les attractions dans les foires, c'est-à-dire justement un espace ayant comme objectif de mobiliser l'attention du public. Vue de loin, cette peinture semble homogène et monochrome, mais lorsqu'on s'approche, elle se disloque en de multiples points et couleurs, de sorte qu'elle met en scène par son procédé plastique ce qu'elle représente : l'invention moderne de l'attention, la vision comme durée et la participation du spectateur dans la production du travail. Les images d'Etienne-Jules Marey opèrent également par cette participation, et ne se limitent pas à une décomposition du mouvement. Dans les chronophotographies comme dans le pointillisme, un autre espace apparaît, il n'est pas là, pas inscrit en tout cas sur le médium, même s'il en surgit. Il est la matérialisation d'une perception, c'est-à-dire d'une relation. Sensation et mouvement commencent alors à être considérés comme un seul et même événement. Il ne s'agit plus de sens discrets, mais d'un jeu d'effets et de réponses réciproques, passant d'un percept à un autre par traduction. Cette conception d'une perception continue va être à l'origine des méthodes d'enregistrement visuel et sonore, et trouver ensuite une voie de réalisation majeure avec la généralisation du feedback cybernétique.

Comprendre comment nous pouvons être ensemble ailleurs, c'est faire la généalogie des loisirs et des vacances[98], ces lieux de tranquillité qui apparaissent précisément au moment où l'industrialisation voit aussi le jour, c'est-à-dire une agitation continue qui décompose les corps, leurs mouvements, pour qu'un autre corps prenne forme, celui de la productivité et des objets de consommation. Il faudrait comparer Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte (1884-1886) avec le travail des corps dans les usines, voir comment la coexistence dans un même lieu est simultanément la production d'une insularité perceptive. L'inattention est un des phénomènes esthétiques majeurs de la modernité, on en trouve les précurseurs ici et là. Ainsi « chez Dostoïevski, les personnages sont perpétuellement pris dans des urgences, et en même temps qu'ils sont pris dans des urgences, qui sont des questions de vie ou de mort, ils savent qu'il y a une question encore plus urgente, ils ne savent pas laquelle, et c'est ça qui les arrête. Tout se passe comme si dans la pire urgence, il y a le feu, il y a le feu, il faut que je m'en aille, je me disais, non non il y a quelque chose de plus urgent, quelque chose de plus urgent, et je ne bougerai pas tant que je le saurai pas. C'est l'idiot ça ; c'est l'idiot, c'est la formule de l'idiot. Ah ! mais vous savez, non non, il y a un problème plus profond, quel problème ? Je ne vois pas bien, mais laissez-moi, laissez-moi, tout peut brûler. »[99]

De nombreux artistes vont construire des dispositifs d'inattention, permettant de passer sur les franges de la perception et d'ainsi ne plus être dans une relation sujet-objet, mais sujet-objet-sujet. Pour se faire, ils utiliseront des relations dialectiques, c'est-à-dire en tension, faisant coexister des hétérogènes, les plaçant bord à bord. Past Future Split Attention (1972) de Dan Graham s'ouvre sur cette phrase : « […] deux personnes qui se connaissent sont dans un même lieu. Tandis que la première raconte le comportement de la deuxième, celle-ci raconte (de mémoire) le comportement de l'autre par le passé. » On comprend bien la structure consistant à partager un même lieu, mais à le disjoindre de lui-même par les descriptions passée et future. De sorte que le présent se dérobe toujours, tout comme la représentation comme adéquation est inaccessible. Les deux discours se contaminent, se chevauchent : la personne parlant au présent est brouillée par le passé et réciproquement, parce que ce dont ils parlent est la parole elle-même. L'inattention, ou « split attention », doit donc être conceptuellement reliée au *feedback* technologique parce qu'entre la distance à soi transcendantale de la perception et les éléments techniques, il y a un lien structural et non pas seulement accidentel. C'est aussi David Crawford qui avec Stop Motion Studies[100] (2003) enregistrent des individus dans des lieux publics, principalement des moyens de transport, pendant ces moments où ils ne se savent pas observés et où ils attendent sans rien percevoir de particulier. Les images sont alors placées sur le réseau et leur défilement dépend du flux de notre connexion.

Waiting[101] (2007) tente de visualiser l'articulation contemporaine entre attention et inattention. On voit des personnes les unes à côté des autres, immobiles. Elles sont dans le même espace, visiblement une gare, mais ne se regardent pas. Leurs yeux sont rivés pourtant dans la même direction, hors champ. Elles attendent leur train et sans doute regardent-elles, pour tuer le temps, le panneau d'affichage des horaires. Des phrases défilent, de gauche à droite, « 8 minutes ago, Munchflower said "I love you more than monkeys and bunnies with tentacles" from Oregon, USA », « 13 minutes ago, danusia said "será que eu vou ou não vou no skol beats?" from Brazil », « 2 minutes ago, erfan said ".10" from Iran ». Parfois des mots-clés apparaissent, puis des images qui leur correspondent. Les textes viennent d'un site très particulier nommé Twitter : les utilisateurs peuvent écrire des phrases courtes décrivant ce qu'ils sont en train de faire, permettant ainsi à leurs d'amis d'y avoir accès. Écrire ce qu'on est en train de faire est bien sûr paradoxal parce que l'autoréférence, écrire que l'on écrit, pourrait bien, si elle était prise littéralement, devenir une boucle sans fin, un éternel retour, mais du même. Des mots en sont extraits et traduits en images par Flickr. Plusieurs lieux se superposent : la gare, le réseau, votre écran, les images partagées, etc. Le regard des voyageurs semble en même temps si focalisé et si inattentif, on voit bien que parfois il se perd parce qu'ils s'ennuyent d'attendre ainsi d'être transportés dans un autre espace commun, un wagon, dans lequel assurément ils tenteront de s'isoler en regardant un autre espace, le paysage qui défile à toute allure, le reflet du regard dans la vitre quand l'inclinaison du soleil le fait apparaître. « La gare ne peut, à proprement parler, être ce qu'elle doit être pour nous, aussi longtemps que n'est pas là le moment de l'arrivée du train. Le temps qui tarde à passer lui refuser, pour ainsi dire, qu'elle nous offre quelque chose. Il la force à nous laisser vides. Le temps met la gare hors circuit, mais il ne peut cependant la faire disparaître. Si bien que c'est justement dans ce fait de n'encore-rien, offrir, dans ce refus

98 Jereny Rifkin, L'âge de l'accès : La nouvelle culture du capitalisme, Paris, La Découverte, 2005

99 Gille Deleuze, Qu'est-ce qu'un acte de création?, conférence donnée à la FEMIS (1987). <http://multitudes.samizdat.net/Qu-est-ce-qu-un-acte-de-creation>

100 <http://www.turbulence.org/Works/sms>.

101 <http://incident.net/works/flussgeist/waiting>.

de soi, en ce qu'elle nous fait attendre – c'est justement à travers cela, dans son laisser-vide, que la gare devient importune, ennuyeuse.» [102]

BIODIY

L'étrangeté de la formule « ensemble ailleurs » nous a semblé bénéfique dans la compréhension de nouveaux phénomènes ayant trait au réseau. Ceux-ci semblent au premier abord contradictoires, de sorte qu'il est aisé de les expliquer par des concepts aussi confus que l'immatérialité. Or, nous avons vu bien contraire qu'il s'agit de structures matérielles qui, en jouant de multiples déplacements, brouillent leurs localisations. Notre époque est sans doute la première où les individus peuvent mémoriser et partager des inscriptions mémorielles sans autorité culturelle. Les anonymes deviennent alors visibles et lisibles dans la multiplicité de leurs singularités. Il devient possible de contempler leurs inscriptions.

Cette démultiplication est rendue possible par les technologies informatiques qui réalisent des traductions asémantiques à partir d'un plan d'équivalence généralisée. Ce plan est un nouvel espace permettant à des lieux hétérogènes de communiquer et de se déplacer, sans que leur translation ne soit limitée à un parcours entre deux points. La relation devient un objet en soi. Le passage s'autonomise des éléments de départ et d'arrivée parce qu'il est modélisable, quantifiable et traduisible, indifférent.

Ces technologies affectent de manière fondamentale la configuration appréhensive de l'espace qui n'est plus conçu selon l'opposition entre le proche et le distant, c'est-à-dire selon la temporalisation. C'est pourquoi nous estimons être contemporain de l'apparition d'un nouvel être-ensemble, qui n'est pas la foule, pas le peuple, mais les multitudes. Celles-ci sont fondées sur une récursivité de structure en chaque individu qui consiste en une distance par rapport à soi-même. Elle nous semble être au fondement de la réflexion et de la perception. On peut y observer l'émergence progressive d'une esthétique de l'inattention, adaptée à l'influence croissante des technologies sur l'anthropologie.

Il y a un aller-retour inextricable entre l'esthétique et l'apparition des objets techniques. Il n'y a pas d'un côté l'être humain naturel, de l'autre, tel un corps étranger, la technique. L'origine est radicalement impure, elle est indissociable. Nos cadres transcendantaux changent du fait de l'apparition de nouveaux phénomènes, ces nouveaux phénomènes émergent pour répondre à de nouvelles pulsions esthétiques. La perception n'est pas passivité de la réception pure, mais performation sur le monde, production de nouvelles dispositions esthétiques, tension vers un ailleurs. La technique est cet ici-ailleurs, le fait que l'ici ne peut se concevoir pour l'être humain que comme une projection et une protention vers un ailleurs. La perception est liée à l'avenir de la perception, elle n'est pas répétition de l'identique, mais émergence.

Nous voyons ainsi des continents perceptifs se déplacer, des structures transcendantales évoluer selon des circonvolutions dont nous avons encore bien du mal à comprendre le devenir. La passion des anonymes qui est au cœur d'Internet, ne se limite pas au réseau. Elle est plus profonde, et doit être liée à d'autres changements, peut-être encore plus radicaux, qui ont déjà courts. Ils concernent les corps, ceux-là mêmes qui habitent les espaces. Que voudront dire les mots ensemble et ailleurs quand l'unité biologique de notre espèce sera disloquée par l'application des biotechnologies ? Avec quel regard observerons-nous alors les machines célibataires de Marcel Duchamp, notre avenir, et les corps tremblés, hésitants, marqués de mille repentirs, d'Alberto Giacometti, notre passé, cette espèce que nous quittons. DIY signifie « Do it yourself » et fait référence à un mouvement non organisé s'opposant à la surconsommation des décennies passées. Il ne faut pas seulement y entendre le bricolage ou le système D, mais aussi la possibilité de *designer* son propre corps, le « It » par ce qui reste de la subjectivité du « Yourself ». Sans doute Stelarc est-il l'artiste qui pousse le plus loin cette privatisation du corps, cette exclusion de l'espèce pour devenir radicalement singulier – nous pensons en particulier au projet Extra Ear[103] (1999). L'autodistance des multitudes anonymes ira-t-elle jusqu'à briser l'unité génétique de l'espèce qui était, le croyait-on, le soubassement ultime de toutes nos inscriptions ? Il aura donc fallu pour incarner, découper les espaces selon l'équivalence mathématique et ouvrir les corps en les décodant comme un langage. Faire donc que l'espace-corps devienne un possible.

Pourquoi cette distance et toujours cette autre distance ? N'est-ce pas que notre manière d'être au monde est fondée sur l'éloignement en même temps que sur une tendance essentielle à la proximité, à se procurer, se saisir, disposer et avoir à portée de main ? Il y a dans tous les modes d'accélération de la vitesse, un désir de proximité qui n'est rien d'autre que la diminution du temps perdu, c'est-à-dire de la fuite du temps. Mais « la fuite devant soi-même ne fuit pas vers un ailleurs, elle est une des possibilités mêmes du temps : le présent. »[104] Plus encore l'éloignement est toujours par rapport à un moi, à un corps localisé, fini. N'est-ce pas dire que l'ailleurs qui fonde l'être-ensemble est la finitude, la mort de l'autre : « si la communauté est révélée par la mort d'autrui, c'est que la mort est elle-même la véritable communauté des êtres mortels : leur communion impossible. La communauté occupe donc cette place singulière : elle assume l'impossibilité de sa propre immanence, l'impossibilité d'un être communautaire comme sujet. La communauté assume et inscrit en quelque sorte l'impossibilité de la communauté... Une communauté est la présentation à ses “membres” de leur vérité mortelle (autant dire qu'il n'y a pas de communauté d'êtres immortels...). Elle est la présentation de la finitude et de l'excès sans retour qui fonde l'être-fini. »[105] La non-immanence de l'être-ensemble explique que son espace partagé soit toujours d'une façon ou d'une autre ailleurs, et

---

102 Martin Heidegger, Les concepts fondamentaux de la métaphysique, Paris, Gallimard, 1991, p.163

103 <http://www.stelarc.va.com.au/extra_ear >.

104 Martin Heidegger, G.A., Bd, 20, p.312

105 Jean-Luc Nancy, La communauté désœuvrée, Christian Bourgois, Paris, 1986, p.87

Internet n'est qu'un mode parmi d'autres. Mission Eternety[106] (2007) est un projet ambitieux d'Etoy consistant à créer des capsules dans lesquelles l'ensemble des informations ayant trait à une personne sont accessibles après sa mort. Et par informations il faut tout aussi bien entendre les traces dont nous avons parlés, photographies, textes, vidéo, etc. que le code génétique. Comme l'indique fort bien le texte de présentation, le projet « est autant sur la perte que sur la conservation de l'information », comme si finalement toute inscription disait l'effacement et que cet ailleurs, notre ailleurs était constitué par l'indétermination de cet irrémédiable.

TRA(NS)DUCTION: LA PERCEPTION DES INFORMATIONS

06 02 09 / THÉORIE

Notre époque est friande d'**INTERDISCIPLINARITÉ**. Frayer avec plusieurs disciplines est devenu un lieu commun enseigné dans les écoles et exigé par les festivals, comme si par un tel croisement on rêvait d'un autre art n'adoptant aucune forme particulière, mais les prenant toutes. Le numérique semble, dans ce domaine, riche en promesses. Sa capacité à traiter des informations permet en effet la traduction d'un média à un autre, non par quelque métaphore, mais selon des fonctions fixant les règles du possible. On se met à rêver d'une machine réalisant enfin le programme d'une certaine modernité, plongeant ses racines dans Bayreuth, une fusion entre les arts, le passage d'une forme à une autre, comme si une autre forme, invisible celle-là, ne cessait de couler le long d'un flux ininterrompu.

Derrière la scène, il y a un ordinateur qui est l'objet de toutes les attentions, on craint le bogue à tout instant. Il fait tourner un logiciel traitant une floculation de chiffres en provenance d'un capteur, lissant cette variation et en régurgitant une vibration sonore. Un VJ manipule peut-être des fragments d'images. Mais la rencontre semble vaine, car le mot d'ordre de l'interdisciplinarité a précédé le projet artistique, sa ligne de fuite et son désir, il ne reste plus qu'un effet. Or, la question de la **TRADUCTION** est ancienne dans le champ des arts. Les images ont été longtemps considérées comme la traduction d'un texte sous-jacent[107]. Traduire, c'est aller d'une chose à une autre en rendant celle-ci redevable de la première, c'est donc faire passer quelque chose pour autre chose, une logique de la représentation et de la substitution par laquelle il s'agit de passer outre l'hétérogénéité des langues[108]. La traduction n'est pas une activité spécifique, c'est une structure dont le modèle peut s'étendre à de nombreux domaines. Traduisez une phrase et retournez à cette origine en retraduisant la copie, opérez plusieurs fois de la sorte et observez le résultat. L'équivalence produit des écarts, tout comme l'accent écarte une langue d'elle-même[109].

Cette intelligence de la traduction est troublée par le **NUMÉRIQUE**. La dépendance du résultat de la traduction par rapport à ce qui est traduit semble assurée quand il s'agit de langues naturelles. Mais que devient cette traduction quand elle procède à partir de symboles mathématiques, comme c'est le cas avec l'ordinateur, et que ceux-ci sont destinés à des médias[110] à interpréter comme l'image et le son? Comment une traduction peut-elle avoir lieu sans se fixer comme objectif de sauvegarder le sens du message d'origine? Les arts numériques ne devraient-ils pas être compris comme un nouvel agencement de la traduction, qui serait découpée en strates successives, rendant étrangement compatibles le sens et le non-sens, le programme et l'imprévisible, les technologies et les existences?

La capture d'une équivalence

La mathématique universelle n'était universelle qu'en restant mathématique; *la mathesis universalis* n'est universelle qu'en ce qu'elle n'est plus seulement mathématique[111].

Il faut suivre le fil de la traduction informatique, non par quelque technophilie, mais parce que ces procédures ont envahi nos quotidiennetés et reconfigurent notre relation même au monde. Tout se passe comme si leur omniprésence instrumentale en occultait le caractère opératoire, comme si la relation déterministe qui nous unissait ponctuellement à elles voilait une structure causale plus vaste. Tout commence par une **RÉDUCTION** qui fait entrer l'ensemble des étants dans une boîte, l'ordinateur, en présupposant que ceux-ci sont des traces qu'il est possible d'inscrire sur des supports et de quantifier selon des valeurs binaires. Dans un second temps, cette numérisation donne lieu à une traduction de sortie; c'est la distribution des médias : images, sons, textes, etc. Cette conception ontologique mêlant l'*energia* aristotélicienne à certains aspects de la méthode cartésienne est implicite, mais elle est à l'œuvre dans chaque opération informatique. Les étants y sont considérés comme des informations, découpées, captées selon des points, rendues lisibles en les joignant par lignes, plis et replis du monde dans la machine, ce que Ken Goldberg a si bien montré dans *Dislocation of Intimacy*[112] (1997). La simplicité de cette réduction ontologique à l'alphanumérique n'est que d'apparence. L'informatique ne va jamais cesser de réitérer, telle une boucle autophage, la question posée par ce moment fondateur. La réduction n'est pas seulement une rationalisation du monde, car elle va produire des effets surprenants semblant s'opposer à ses origines mathématiques. La réduction ontologique au numérique est mystérieuse parce que c'est paradoxalement au moment même où la science physique abandonnait l'idéal

106 <http://missioneternity.org >.
107 Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1985, p. 75-90.
108 L'objet de ce texte ne sera pas de développer les théories poststructuralistes de la traduction littéraire, même si elles en constituent l'arrière-plan.
109 Alain Fleischer, *L'accent, une langue fantôme*, Paris, Seuil, 2005.
110 Nous entendrons, en reprenant la terminologie informatique, par média l'information et par médium le support d'inscription matériel.
111 Jean-Luc Marion, *Sur l'ontologie grise de Descartes. Science cartésienne et savoir aristotélicien dans les Regulae*, Paris, Vrin, 1975, p. 64.
112 Site de Ken Goldberg, consulté le 27 janvier 2009, à [http://goldberg.berkeley.edu/art/doi.html].

laplacien d'une description exhaustive de l'univers et de ses lois permettant une prévisibilité sans faille[113], c'est à ce moment de perte de la maîtrise que nous avons rouvert le projet d'une *mathesis universalis*, non plus comme monde en sa totalité, mais comme micromonde dans la boîte informatique. Pourquoi implanter l'ontologie mathématique dans cette matière particulière qu'est une technologie? N'avons-nous pas ainsi projeté la *mathesis*, après sa faillite quantique, dans cet autre monde soumis à nos désirs parce que produit par nous? Ne faudrait-il pas penser à la phrase attribuée par Godard à Bazin, « le cinéma substitue à nos regards un monde qui s'accorde à nos désirs »?

En utilisant le concept de réduction, nous risquons de supposer qu'elle constitue une dégradation, c'est-à-dire une mauvaise traduction. À la complexité du monde on substituerait la binarité et on perdrait ainsi tout un écheveau de phénomènes. Mais, à la même époque, les arts ont montré que la réduction numérique pouvait complexifier l'existence. On ne compte plus les notations mathématiques des artistes. Elles n'ont pas pour objectif de rationaliser, mais d'*existentialiser* la réduction. Si la production artistique consiste à créer des percepts, c'est-à-dire à rendre la perception indépendante de celui qui l'a ressentie, alors l'écriture d'une suite de chiffres défie sa logique, parce que ceux-ci ne sont pas des Formes Idéales flottant dans un ciel abstrait, ils sont aussi inscrits. Tout média suppose un effort d'inscription sur un médium qui donne à voir sa temporalité existentielle. Le *Projet de vie* (1965-) de Roman Opalka consiste à tracer sur une toile une suite de numéros qui se suivent, jusqu'à atteindre 1 000 000 en 1972. La démesure du projet, son caractère répétitif et différentiel, puisque ce sont toujours des chiffres, mais jamais les mêmes suites, dit la démesure existentielle. Puisque rien ne viendra mémoriser adéquatement ce qu'est une vie, il s'agit d'inventer une procédure de réduction pour témoigner de l'écart entre ce qu'il y a à inscrire et ce qui est effectivement inscrit[114].

La réduction est paradoxale puisque le plus restreint permet d'approcher le plus indéfini, et le plus impersonnel d'approcher le plus intime. Expliquer ce tournant, qui ne cessera de faire retour, permettra de comprendre comment se déplie la puissance de ce qui a été originairement plié. Quand les étants sont traduits en chiffres, les différences défiant l'usage des mots s'atténuent. Ce n'est pas le même langage qui est utilisé, ce sont des signes indifférents aux dissemblances sensibles. Le second moment de la traduction numérique est l'**ÉQUIVALENCE** généralisée. L'échelle de valeurs n'est plus intrinsèque à l'étant considéré, elle est en dehors de lui telle une abstraction : les 0 et les 1 ne sont pas des valeurs, mais des valeurs de valeurs. Ainsi, Nina Katchadourian traduit avec *Talking Popcorn*[115] (2001) l'éclatement des grains de maïs en morse lu par une synthèse vocale informatique. La production de sens s'élabore à partir de l'asignifiance de l'équivalence. Walter Benjamin nous demandait de voir les brins d'herbe dans leur singularité plutôt que la pelouse homogène et, pour atteindre cette fin, de percevoir la différence entre nous et le brin comme aussi grande qu'entre deux brins. Avec l'ordinateur, nous sommes dans le jardin tondu d'un pavillon de banlieue.

L'équivalence produit comme affect l'indifférence, laquelle prend la forme d'une répétition qui, loin de réitérer l'identique, écarte la différence d'elle-même. Deux notes identiques qui se suivent sont absolument dissemblables parce que leur ressemblance permet de saisir la reconstruction du passé par rétention et de l'avenir par anticipation[116]. C'est pourquoi la musique électronique répète moins des suites d'individualités — les notes — que des différences d'intensités — les nappes —, c'est-à-dire des seuils perceptifs. La question avec les 0 et les 1 n'est plus celle de la valeur, mais des degrés : quelle est la frange entre deux images qui se suivent dans un flash? Quelle est la bordure de la perception qui se perçoit elle-même dans le dessaisissement? Stanley Brouwn, dans *Trois pas = 2587 mm* (1973), compte précisément ses pas. Chaque casier contient des fiches qui portent la mention 1 mm, mesure qui totalise la longueur d'un de ses propres pas. Peu importe ici les circonstances, seule la mesure des trois pas importe, car cette indifférence à l'anecdotique accorde paradoxalement un supplément de singularité. Ce qui est en jeu n'est pas la marche en tant qu'acte, mais l'inscription en tant qu'existence[117]. Ce que nous voyons, ce n'est pas une représentation des pas, mais un protocole de vie : marquer des milliers de fiches, c'est démesurer la mesure.

La troisième caractéristique de la traduction numérique est le **TRAITEMENT**, qui fait subir une transformation aux données par l'introduction d'un opérateur. Par exemple, on ajoute à la captation d'un mouvement un chiffre qui change selon l'axe des x et on visualise le résultat. Ou encore, on traduit chaque chiffre par la lettre correspondante dans l'ordre alphabétique. Ces opérations sont l'association entre au moins deux valeurs, qui peuvent ainsi se coordonner dans le calcul parce que la question de l'être a été remplacée par celle du chiffre, et la vérité par l'exactitude. Les informations ne sont pas, elles ignorent la copule, mais permettent des opérations qui sont des puissances pour des devenirs : on connaît les règles du possible, le *minima* et le *maxima*, mais pas le résultat ponctuel avant qu'il ait eu lieu. Traiter les données permet de déplacer sur des plans homogènes les chiffres provenant d'étants hétérogènes, de faire entrer et sortir ces données traduites selon un axe non sémantique, grâce à des interfaces *in* — le clavier — et *out* — l'écran. Entre les deux, la transformation a été radicale. Le corps se synchronise alors, entre la main et l'œil. Le réductionnisme numérique ne produit pas des machines autistes, mais permet des branchements en tout genre, des liaisons, des relations, comme si après avoir été traduites les données ne cessaient de circuler dans un brouhaha d'interprétations possibles, le sens ayant été dès l'origine en défaut. C'est cette faculté des machines numériques à machiner entre elles selon leur plan général d'équivalence qui fait qu'elles surprennent nos attentes. Elles produisent des ressemblances qui tendent à s'écarter, comme dans les circuits fermés tels qu'*Interface* (1972) de Peter Campus. Une vitre est disposée dans le fond d'une pièce, la caméra est placée derrière. Le vidéoprojecteur relié à la caméra est de l'autre côté. Le visiteur se déplace dans l'espace situé devant la vitre, dont la fonction est de refléter son image à la manière d'un miroir et, d'autre part, d'être un écran permettant au visiteur de visualiser son image enregistrée par la caméra. Il est confronté simultanément à deux images de lui-même, l'image vidéo en positif et le reflet en négatif. Tandis que la vitre renvoie une image en couleur aux contours bien définis, l'image enregistrée, indirecte, projetée en noir et blanc, fantomatique, semble quant à elle plus fragile. L'opérateur entre les deux images n'est pas d'ordre logique, mais constitue une superposition d'un même référent — celui qui observe la vitre — décalée entre deux images de

[113] Alexandre Kojève, *L'idée du déterminisme dans la physique classique et dans la physique moderne*, Paris, Livre de Poche, 1990.
[114] On pense aussi à On Kawara, *One Million Years: Past* (1971) et *One Million Years: Future* (1983).
[115] Site de Nina Katchadourian, consulté le 27 janvier 2009, à [http://www.ninakatchadourian.com/languagetranslation/talkingpopcorn.php].
[116] Bernard Stiegler, « Objet temporel et finitude rétentionnelle », dans *La technique et le temps*, tome 2 : *La désorientation*, Paris, Galilée, 1996.
[117] On retrouvera la même problématique dans les performances filmées de Bruce Nauman, *Slow Angle Walk, Beckett Walk* (1968).

nature différente. Le percept est ici construit par objectivation du mécanisme de la perception en dehors de celui qui perçoit. Ce décalage de la perception face à elle-même est inframince puisqu'il crée une zone de contact qui produit des effets au troisième degré.
Le traitement n'est donc pas une fonction de contrôle. On ne maîtrise pas le devenir de l'œuvre par un algorithme, on fait advenir un possible, car l'opérateur dans ce cas-ci n'est pas d'ordre logique, il est différentiel. C'est pourquoi de si nombreuses installations vont utiliser le délai comme manière de construire un temps différé de lui-même — on pense en particulier à *Present Continuous Past(s)* (1974) de Dan Graham. Le décalage est la jointure d'au moins deux éléments faisant dispositif, mais qui sont disjoints, car leur relation n'est pas fondée sur l'identité. Il y a une disproportion entre les entrées et les sorties, comme dans +++++*smiles*+++++[118] (2008), où le visage de l'artiste est relié à des électrodes. Chaque note produit un courant qui traverse sa peau, touche un nerf et contracte son visage comme pendant les expériences de Duchenne de Boulogne. Il y a bien traduction entre le son et les expressions faciales, mais celles-ci produisent quelque chose d'incohérent, comme si le visage se disloquait et que l'expression était sans intentionnalité, donc sans adresse, au moment même où nous le voyons. Ce que nous observons alors, ce n'est pas une fonction qui réduit l'hétérogénéité, ce sont plutôt deux choses qui ne devraient pas aller ensemble, une musique et l'expression d'un visage qui ne ressemble à aucun autre, car il est agi sans agir, il perd son expressivité intentionnelle. Dans cette nouvelle forme de portrait s'invente la réciprocité impaire et apathique entre son visage et le mien, à la manière de Vito Acconci dans *Theme Song* (1973), qui s'adresse à nous en notre absence, présupposant que quelqu'un verra bien cette vidéo et que ce nous absent deviendra alors présent.

La traduction sans langue

Un texte ne vit que s'il sur-vit, et il ne sur-vit que s'il est à la fois traductible et intraduisible (toujours à la fois et en « même » temps). Totalement traductible, il disparaît comme texte, comme écriture, comme corps de langue. Totalement intraduisible, même à l'intérieur de ce qu'on croit être une langue, il meurt aussitôt. La traduction triomphante n'est donc ni la vie ni la mort du texte, seulement ou déjà sa survie. On en dira de même de ce que j'appelle écriture, marque, trace, etc. Ça ne vit ni ne meurt, ça survit. Et ça ne « commence » que par la survie[119].

Réduction, équivalence et traitement dessinent les contours d'une traduction singulière parce qu'elle n'est pas fondée sur la sauvegarde d'un sens originel. Si d'ailleurs on peut traduire **D'UNE LANGUE À L'AUTRE** en se fixant comme objectif idéal de garder le sens entre-temps, c'est bien qu'on croit qu'il y a du sens consistant hors de la langue. On voit comment le passage de la traduction est hanté par une différence originaire. Traduire un mot et un chiffre n'est pas du même ordre dans la mesure où le second contient une capacité de transformation articulant le discret au continu. Le chiffre ne réfère à aucun étant particulier, son ontologie n'est pas référentielle, mais inférentielle, il n'est pas une représentation, mais une opération.
Les avant-gardes artistiques ont été hantées par le projet d'une traduction généralisée, à partir des frères Shlegel et de la revue l'*Athenaeum*. La littérature a été souvent à la source du sens commun des arts visuels, essayant d'esquisser par un autre langage des images qui n'existaient pas, en y projetant d'impossibles fonctions et en s'adressant à leurs propres limites et à celles entre le visible et le visuel. Elle parlait au nom de ce qui ne se prononçait pas, de ce qui n'existait pas, dans un jeu de traduction biaisé d'avance, mais produisant après coup des effets sur des images. Elle cherchait sans doute dans ce doublement inexistant de l'image la différence la plus grande pour revenir à soi comme en une terre étrangère. C'était bien une traduction, mais pas dans le sens classique, car il n'y avait alors aucune garantie de protection de la signification, les deux langues s'appuyant sur des critères différents et opérant chacune selon une incongruence entre l'effectif et le possible. Comment peut-on traduire un mot en image? Une langue peut-elle parler au nom d'une autre?
Entre 1800 et 1960, il y eut le rêve non de traduire les arts, mais d'imaginer la traduction d'une traduction : l'optique et l'impressionnisme, la chronophotographie et le cubisme, la psychanalyse et le surréalisme, etc. Rien n'était sauvegardé du message d'origine. Sans doute les avant-gardes ont-elles imaginé les arts comme des langues, les langues comme des territoires. Plutôt que de marquer des frontières, il s'agissait de troubler celles-ci en ouvrant des voies de passage — dans les deux sens —, en autorisant les flux migratoires, en regardant du dehors, c'est-à-dire de part et d'autre de la rive, sur les amers, comme si pour comprendre une activité artistique il fallait en sortir. Ainsi, Ryoji Ikeda propose avec *Datamatics* (2006-) une série de dispositifs qui dessine un paysage ne cessant de se restructurer. Il s'agit de rendre palpables les données qui envahissent notre monde et de procéder pour cela à des traductions stratifiées d'un média à un autre. Sur des écrans, des chiffres défilent, varient, on entend les clics se superposant puis reprenant leur autonomie. Il y a une familiarité entre les images et les sons, mais ce n'est pas une traduction vraie, car on perçoit des désajustements de structure, on devine un ordre qui s'éparpille l'instant d'après, les percepts ne sont pas le fruit d'une logique réglée parce qu'il y a un *feedback* permanent entre les médias qui suspend l'ordre de la représentation. Cette traduction en *feedback* est une stratégie majeure dans les arts numériques parce que, si elle permet de passer d'un média à un autre, c'est sans imposer la mesure d'un métalangage ou d'un critère de vérité. Le *feedback* invente une traduction sans origine. L'expression n'est pas l'expression d'une chose vers une autre chose, la sortie d'une intériorité vers une extériorité, d'un signifié vers un signifiant, mais le croisement incessant entre les deux. Le son entre dans l'image, l'image entre dans le son et, ce qu'on perçoit, c'est le moment vibratoire de ce passage. Imaginons la traduction simultanée du français vers l'anglais et de ce résultat vers l'origine, et ainsi de suite : un langage se prononçant.
Ce sont les chiffres, du fait de leur absence de spécificité référentielle, qui permettent de faire tenir la démesure et la compatibilité des hétérogènes. La numérisation est une réduction binaire qui peut tout encoder parce qu'elle est au départ comme à l'arrivée, non parce qu'elle est une clé ontologique, mais parce qu'elle (se) produit. La traduction devient dès lors possible parce que tous les médias parlent

---

118 « Electric Stimulus to Face -Test 3 (Daito Manabe) », *Youtube*, consulté le 27 janvier 2009, à [http://ca.youtube.com/watch?v=YxdlYFCp5Ic].
119 Jacques Derrida, « Survivre/Journal de bord », dans *Parages*, Paris, Galilée, 1986, p. 147-149.

les 0 et les 1. On peut trouver là une ressemblance entre cette traduction artistique et celle des **codes secrets**, qui ne sont pas mathématiques, mais stratégiques et territoriaux. On associe à deux médias, le son et l'image, une opération de traduction qui n'est pas tant la congruence sémantique — quel sens auraient-ils d'ailleurs? — que le respect de l'intégrité des informations, dont la fonction n'est pas signifiante au premier degré, mais performante. Le propre d'un code secret est de traduire non pas pour garder le sens, mais pour le cacher à un lecteur indésirable, afin de transiter par un stade d'illisibilité garantissant que le bon lecteur aura la primeur de l'information. Il s'agit là de territoire puisque le message codé peut traverser une zone interdite, le camp adverse. Le message codé s'excède par sa clé comme quelque chose excède l'image. Ce n'est pas une transcendance platonicienne n'en faisant que l'apparence expressive d'un algorithme. C'est l'étrange articulation entre le chiffre et la démesure, dont l'exemple le plus frappant est la notion de série dans les arts visuels. Quand on numérote une image, on la fait entrer dans un ordre plus grand, on va au-delà de sa perception localisée. Quelle est cette autre image que l'on fait ainsi advenir? Si le visiteur sait combien il y a de chiffres avant, il ne sait pas combien il y en a après, si même la série est terminée. La vision s'excède, car l'avenir de l'image est fonction de sa précision chiffrée qui ouvre tout le reste du possible. L'image n'est plus seule, elle entre dans un dialogue avec d'autres images absentes, mais imaginées quant à leur possibilité. La précision introduit paradoxalement un principe d'incertitude au cœur même de la perception, comme avec les pièces modulaires de Sol LeWitt ou les rayures de Buren : choisir un élément que l'on prend soin de chiffrer (8,7 cm), de répéter de façon différentielle toute sa vie, c'est produire des formes qui s'excèdent par limitation. Quand la traduction est asignifiante, l'œuvre que l'on voit est bel et bien codée, mais ce qui lui est sous-jacent ne relève pas d'une signification intentionnelle. Ce que l'on voit seulement, c'est la codification, l'acte de production. *The Robotic Chair*[120] (1984-2006) présente un objet qui ne cesse de tomber, comme écrasé par un poids trop important, et de se reconstruire, comme animé d'une force vitale. L'opiniâtreté ironique de la chaise qui s'affaisse et se relève met en scène quelque chose qui la dépasse. En adoptant un objet anthropomorphique et instrumental, les créateurs décident d'en suspendre le régime classique, et de recoder son fonctionnement. Il ne s'agit pas simplement de donner un autre fonctionnement, mais de questionner la fonction elle-même en brisant et en reconstruisant la chaise. Elle est toujours inutilisable et toujours en devenir d'utilisation. Elle n'est jamais stable, c'est un objet qui sort de lui-même parce qu'il est métastable, il se décode et se recode selon une signification qui n'est pas originaire, mais transitionnelle.

Le passage d'**un média à un autre** dans les arts numériques ne répond donc pas au projet d'une œuvre totale qui dépasserait ses inscriptions particulières. Il s'agit d'une irrésolution des médias, non d'une subsumation dans une Forme Idéale. La traduction numérique permet dès lors de toucher par la perception quelque chose qui ne lui appartient pas. Son asignifiance n'est pas une fascination apophatique, mais l'expression d'un devenir indéterminé. Ainsi, *Card File* (1962) de Robert Morris répond au projet d'une œuvre qui n'est constituée que de sa propre histoire : une série de fiches regroupant les données constitutives de l'œuvre. À « Décision », on peut lire la liste des premières fiches et la date de leur choix; à « Erreurs » le recensement des fautes d'orthographe; à « Titre » le titre; à « Signature » la signature de Morris, etc. L'extrême autolimitation du médium lui sert aussi de mode d'emploi, le support est la traduction de lui-même de sorte qu'en utilisant des mots, l'artiste défie ici le langage. Si le langage est fonction d'un écart avec le référent, s'il devient le référent, alors c'est la fonction signifiante elle-même qui bascule.

Traduire un média ne relève pas d'un discours vérité : quand on passe du son à l'image, on invente un dispositif, on ne révèle pas le réel. L'empreinte pourrait servir de modèle à cette traduction impure parce que, si elle semble au premier abord la trace mécanique d'un médium sur un autre, elle va en fait produire de la différence par contact[121]. Le plus proche est le plus distant. L'empreinte ne ressemble pas à ce dont elle est l'empreinte. Peut-on retrouver la trace originelle en moulant l'empreinte? On traduit le français en anglais puis ce dernier vers le premier. Retrouvons-nous l'origine ou produisons-nous l'entrelacs même des langues? Regardez le sexe de cette femme emprunté par Marcel Duchamp. Que voyons-nous dans ces circonvolutions vaginales? La traduction au plus proche, par contact, disloque l'identité, sa reproduction devient une différenciation à la manière d'un organisme, car dans le contact il y a quelque chose qui excède la forme et qui est cet inframince par lequel quelque chose qui est touché touche à son tour. L'empreinte est une traduction analogique, elle est mécanique et en ce sens idiote, comme ces autres traductions de l'art conceptuel : Joseph Kosuth dans *One and Three Chairs* (1965) met côte à côte une chaise, sa photographie et sa définition dans le dictionnaire. Si la procédure de traduction d'un médium à un autre est simple, ses conséquences sont paradoxales, car il y a bien équivalence, ce sont toujours des chaises (*One*), mais il y a en même temps dissemblance, puisqu'elles sont plusieurs (*Three*). La littéralité est ironique, car la stricte répétition produit de la différence, la représentation s'excède. Ce n'est pas une traduction platonicienne démontrant la dégradation de l'être dans les simulacres, c'est l'asignifiance même de la traduction qui est pointée. De nombreuses pratiques ont appliqué les méthodes de la traduction à des domaines intraduisibles, abandonnant donc la conservation sémantique, la raison suffisante, l'origine garantissant la fin. La chaise de Kosuth défait le principe d'identité aristotélicien en restant absolument exacte. L'acte de rétention n'a pas de commencement et celui de transformation pas d'horizon, ils indiquent le mouvement même de leur traduction — on pense à l'archivage immédiat de l'actualité dans *News* (1969) de Hans Haacke ou aux stratégies contemporaines de *mashup* récupérant et détournant des flux sur Internet. On pourrait parler d'inconsistance conquise, à la manière de Lyotard, car ce n'est pas un non-sens improductif; c'est la relation entre l'asignifiance des traductions artistiques et le pouvoir des images, qui consistent à produire une dissemblance en leur propre sein, une lacune qui, loin d'être un vide à combler, est une possibilité de puissance pour un devenir. Dans cette chaise et dans ces trois chaises, il manque quelque chose, la réponse à ce qu'est une chaise, mais pour la première fois nous savons que nous avons un problème de chaise. Au moment où son sens se construit et où nous souhaitons nous y reposer, elle s'effondre et, au moment où nous sommes fascinés par ses ruines, elle se reconstruit. L'objet vibre parce que, sans être vrai, il est exact.

Les transductions du réseau

[120] Max Dean, Raffaello D'Andrea et Matt Donovan, *Robotic Chair*, consulté le 27 janvier 2009, à [http://www.roboticchair.com].
[121] Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact*, Paris, Minuit, 2008.

Nous entendons par transduction une opération, physique, biologique, mentale, sociale, par laquelle une activité se propage de proche en proche à l'intérieur d'un domaine, en fondant cette propagation sur une structuration du domaine opérée de place en place : chaque région de structure constituée sert à la région suivante de principe de constitution, si bien qu'une modification s'étend ainsi progressivement en même temps que cette opération structurante. […] Il y a transduction lorsqu'il y a une activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour de ce centre; la transduction est apparition corrélative de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui ne s'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples[122].

La traduction numérique n'invente pas une fusion synesthésique immergeant les spectateurs dans un spectacle total, parce qu'on n'identifie pas le sonore au visuel en les traduisant, on les écarte selon leur intensité en réponse à l'écart de celui qui perçoit. L'immersion, ce concept vague, présuppose l'immédiateté comme modèle esthétique et transforme le public en animal pavlovien. La perception véritable serait sans médiation. Mais nous savons combien cet horizon est inconsistant : on ne perçoit que des différences et finalement que le désaccord de la perception face à elle-même. Sans cela elle serait incapable de faire retour sur elle, de s'autodifférencier et donc de faire acte de perception. Nous ne sommes pas dans les images, mais aux images, nous aménageons des espacements pour les percevoir. Une perception n'est pas une immersion, mais un écart, tout y est fonction de relations décalées entre l'avant et l'après, l'intérieur et l'extérieur. Il n'y a jamais aucune pureté perceptuelle, chaque perception s'engage dans d'autres perceptions qui font réseau : la rue, une exposition, le domicile, l'écran machinent toujours ensemble. Le concept de **TRANSDUCTION** peut rendre compte de ce caractère épidémique : traduire un média en un autre, c'est opérer un déplacement qui produit une proximité — et non l'inverse —, à partir de la réduction mathématique. Chaque étape gardera ensuite des traces de cette énigme. Un son sort de ses gonds et l'image entre par une porte qui n'est pas la sienne, la déterritorialisation est aussi une reterritorialisation. Inquiéter les frontières, troubler les territoires, ouvrir le possible, c'est cela même un réseau.
Le protocole **SSL** de sécurisation des données offre un modèle intéressant d'esthétique transductive. Il s'agit d'un échange de clés entre client et serveur. Dans un premier temps, le client se connecte au site, qui lui demande de s'authentifier. Le serveur à la réception de la requête envoie un certificat au client, contenant la clé publique du serveur. Le client vérifie la validité du certificat, puis crée une clé secrète aléatoire, chiffre cette clé à l'aide de la clé publique du serveur, puis lui envoie le résultat. C'est la clé de session. Le serveur est en mesure de déchiffrer la clé de session avec sa clé privée. Ainsi, les deux entités sont en possession d'une clé commune dont elles sont les seuls connaisseurs. Par rapport au chiffrement classique, dans lequel la clé du code est fonction d'une soumission du récepteur à l'émetteur, le SSL opère selon un aller-retour des clés, de sorte qu'on ne sait pas d'où vient la clé, elle est coproduite dans la relation, en *feedback*, et c'est ce qui la rend illisible pour le dehors. De la même façon, la traduction numérique ne sépare pas le message d'origine de celui de la fin, on y décode plutôt le message en envoyant à l'origine un autre code qui nous renvoie du code. L'avant s'y délivre comme un après, et c'est parce qu'elle n'est pas chronologique que la traduction est ici transductive. Quand elle commence, elle se répand même sur ce qui la précède. C'est pourquoi il est finalement inopérant d'opposer information et signification. Il y a un flux qui entrelace le sens intime aux objets de perception. Leur hétérogénéité n'est pas un argument contre leur caractère transductif. La signification n'a plus à être contenue intentionnellement dans ce que l'on perçoit, car elle peut aussi se produire après coup et revenir sur l'objet de la perception. On peut se projeter alors dans l'œuvre sans procéder à une identification cathartique, et c'est sans doute cette projection anonyme qui constitue le trait caractéristique de l'émotion esthétique du numérique. Nous la nommons **FLUX**. Une phrase française est traduite en anglais, à ce moment même elle est transformée par cet écart et vient modifier la première phrase, et ainsi de suite. Chaque pas modifie les précédents. Le présent transforme le passé qui, modifié, vient changer les possibilités à venir. La perception ne se délivre pas selon un avant et après, mais en réseau, circulant en tous sens, une futurologie qui serait aussi une archéologie, un effet qui serait aussi une cause. *Past Future Split Attention* (1972) de Dan Graham s'ouvre sur cette phrase : « […] deux personnes qui se connaissent sont dans un même lieu. Tandis que la première raconte le comportement de la deuxième, celle-ci raconte (de mémoire) le comportement de l'autre par le passé. » Comme dans le SSL, ce qui nous intéresse n'est pas la valeur de vérité de la communication, mais la façon dont le passage entre la perception et la description est inquiété par sa différence à l'autre, car, si le temps de la description vient troubler en retour la perception, celle-ci produira d'autres effets sur la description, et ainsi de suite en boucle. Lorsque, de surcroît, il s'agit de deux individus dont les temporalités descriptives s'écartent tout en croisant leurs modalités référentielles en se décrivant l'un l'autre, alors l'échange n'est pas fondé sur l'identité, mais sur la différence transductive, que nous nommons tra(ns)duction. Ce nouveau concept désigne l'articulation, dans certains phénomènes, entre la traduction numérique et la mise en réseau de celle-ci. La plasticité de sa structure topologique est remarquable, elle permet de comprendre comment la perception est un devenir fluctuant et non, selon la logique cartésienne, un cadre vide en cire sur lequel s'imprimeraient des impacts. Dan Graham écrit à propos de cette performance que « le présent n'existe pas. L'impossibilité d'atteindre ce présent absolu, c'est l'échec de cette idée moderniste selon laquelle on peut faire table rase[123]. »
La tra(ns)duction, au sens d'un *feedback* permanent entre ce qu'il y a à traduire et le produit de la traduction, n'est pas un phénomène limité à l'art. En effet, les machines technologiques ne sont jamais seules. Elles sont branchées à de l'énergie, à des flux d'informations, à des interfaces d'entrée et de sortie, mais aussi à des usages, et ces branchements sont toujours d'une façon ou d'une autre des tra(ns)ductions. **LE BRANCHEMENT EST UNE DISJONCTION** parce qu'entre les deux éléments, il s'agit d'un circuit fonctionnel : quand j'utilise un ordinateur, il y a cette zone inframince par laquelle je suis aussi touché. Brancher, c'est disjoindre parce que, mettre en contact, c'est différencier. Ainsi, Bill Viola explique la genèse d'*Information* (1973) :

---

[122] Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, Paris, Jérôme Millon, 1995, p. 30-31.
[123] Dan Graham, *Dan Graham*, Paris, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Éditions Paris-Musées, 1987, p. 35.

[…] j'étais en train d'utiliser deux machines pour faire une copie, quand j'ai branché la borne de sortie sur la borne d'entrée de la même machine, par accident; j'ai enclenché l'enregistrement et il y a eu un étrange feed-back, un signal qui n'était pas du tout un signal, mais comme il parcourait toute l'installation du studio — le mélangeur, le *Chroma Keyer*, tous les moniteurs — chaque fois que je poussais le bouton, cela donnait quelque chose de différent[124].

L'information consiste ici en ce que l'enregistreur (entendez le récepteur) envoie du signal au lecteur (entendez l'émetteur). Qu'est-ce qui est alors enregistré? Et qu'est-ce qui est lu? On comprend vite que, dans ce type de dispositifs, il devient impossible de séparer l'original et la copie, car le premier copie le second et le second enregistre le premier. Si je traduis un média en un autre, sans vouloir garantir la conservation du sens, alors ce que je désigne est une dissemblance à partir d'une procédure qui crée pourtant un continuum. On parle de *nappe* pour signifier ces sons ne cessant de varier selon de longs *crescendos*, des montées et des descentes, et ce concept devrait s'étendre aux mouvements du danseur, aux images du plasticien, aux séquences du vidéaste, car là il ne s'agit plus de geste, plus de collage, plus de montage, mais d'une variation continue. *Human Browser*[125] (2001-2006) de Christophe Bruno consiste à détourner *Google*. Un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant d'Internet. Le comédien interprète le texte qu'il entend. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés par l'artiste au programme et utilisés comme entrées dans *Google*. Il s'agit bien de tra(ns)duction, c'est-à-dire de messages qui se répandent de proche en proche, en gardant des traces des étapes précédentes, lesquelles produisent des différences. La tra(ns)duction nécessite un *feedback* parce que c'est cette boucle qui crée l'expressivité particulière du numérique et qui témoigne qu'il n'y a pas de message original, pas de sens à préserver face au non-sens, pas de discipline à respecter, mais simplement l'écoulement des flux d'informations.

La ressemblance de l'informe

L'objectivité n'est pas première, non plus que la subjectivité, non plus que le syncrétisme; c'est l'orientation qui est première, et c'est la totalité de l'orientation qui comporte le couple sensation-tropisme; la sensation est la saisie d'une direction, non d'un objet; elle est différentielle […][126].

Que pouvons-nous attendre de la tra(ns)duction comme circuit esthétique? L'ordinateur, en codant l'ensemble des médias selon des 0 et des 1, permet une traduction mathématique qui n'est pas fondée sur la préservation du sens d'un langage naturel, mais qui a pour effet de déplacer progressivement l'information d'origine vers d'autres supports de visualisation. Ce qui se produit alors n'est pas une identité des médias : une image traduite en son n'est pas l'image du son, au sens où elle ne lui appartient absolument pas — et en ce sens tout projet de fusion des arts est inopérant. La tra(ns)duction ne produit pas des familles, des parents ou des enfants. Pourtant, il y a un air de ressemblance de traduction en traduction. Cette ressemblance est le flux qui est structuré non par un sens originel, mais selon des rythmes, des répétitions et des anticipations, des rétentions rendant indissociables de notre sens intime les objets de perception produits technologiquement. Chaque média est singulier, on peut le percevoir de façon autonome, mais le flux médiatique au sein même de ces insularités produit un tempo commun qui est la trace de la réduction originaire. Qu'est-ce donc que cette ressemblance? C'est quelque chose que l'on peut chantonner, siffler, souffler sans vraiment connaître la suite, et faire varier sans que le modèle permettant cette évolution soit rendu explicite. Écoutez *Matrix* (2002) d'Ikeda, séparez les différentes couches, puis, par un amusement de votre système perceptif, entendez-les ensemble : chaque clic répond à un autre clic sur une autre couche. Le discret et le continu ne s'opposent plus. En ce sens, l'esthétique de la tra(ns)duction ne produit pas l'individu (l'*Un*), mais des différences de potentiel, c'est-à-dire des processus d'individuation génétique. On perçoit la genèse des médias, leur naissance insensée, la manière dont ils ne cessent de naître et dont ils se donnent ainsi à des perceptions singulières, la mienne ou la vôtre. Cela ne peut se faire que dans un flux qui n'est pas indistinctement continu, mais précisément différencié parce que chaque forme est en train de se former. Et c'est cette formation continue qui définit l'**IN-FORMATION**. Elle n'est jamais seule, elle est toujours solidaire d'un ensemble de processus individuants. On ne perçoit pas la ressemblance des médias, mais la dissemblance au cœur de notre tropisme esthétique par rapport à ceux-ci. Ce qui nous ressemble est donc notre autodifférenciation esthétique nous permettant de coder et de décoder des seuils d'intensité. La tra(ns)duction dans les arts numériques permet sans doute d'approcher cette catégorie d'étants très particulière que sont les informations. Elles sont des traductions sans être des représentations d'étants préexistants, elles sont donc sans point d'origine et ne sont ni vraies ni fausses. Par contre, elles se ressemblent au regard du cadre perceptif que nous leur donnons chaque fois. Les informations sont un informe en train de se former.

L'informe qualifierait donc un certain pouvoir qu'ont les formes elles-mêmes de se déformer toujours, de passer subitement du semblable au dissemblable, […] un processus où la forme s'ouvre, se dément et se révèle tout à la fois; où la forme s'écrase, se voue au lieu dans la plus entière dissemblance avec elle-même; où la forme s'agglutine, comme le dissemblable viendrait toucher, masquer, envahir le semblable; et où la forme, ainsi défaite, finit par s'incorporer à sa forme de référence — à la forme qu'elle défigure mais qu'elle ne révoque pas —, pour l'envahir monstrueusement (magiquement, dirait l'ethnologue) par contact et par dévoration […] ces contacts incessants capables d'imposer à toute forme le pouvoir même du dissemblable[127].

Les informations ne cessent de parler de l'impureté de leur origine, cette décision consistant à réduire les étants à deux valeurs, le 0 et le 1. Cette réduction est elle-même, qu'on y pense bien, quelque chose d'informe, comme la dislocation d'un monde en train de se créer.

---

[124] Interview donnée à Paris, aux *Cahiers du Cinéma*, en février 1984.
[125] Site de Christophe Bruno, *Iterature.com*, consulté le 27 janvier 2009, à [http://www.iterature.com/human-browser].
[126] Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, 1989, p. 117.
[127] Georges Didi-Huberman, *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Paris, Macula, 1995, p. 135.

POST-CINÉMA

03 01 09 / QUOTIDIEN

Le post-cinéma désigne l'ensemble des pratiques dans le champ des arts visuels utilisant le cinéma. Sans en proposer une typologie complète, il est possible de décomposer le post-cinéma comme suit:

1. Le style cinématographique (Dominique Gonzalez-Foerster)
2. Le sampling (Douglas Gordon, Christian Marclay)
3. La fiction documentaire (Pierre Huygue)
4. La référence (Jennifer et Kevin Mc Coy, Steve McQueen, Janet Cardiff et George Bures Miller)

L'apparition du post-cinéma il y a environ 20 ans est liée au fait que le cinéma est devenu constitutif de l'imaginaire artistique. Les films sont devenus des images à part entière, non pas seulement reçues par un public, mais inspirant des artistes, produisant des sous-histoires, des ramifications visuelles. Bref, le cinéma a été intégré à l'histoire de l'art en tant que celle-ci est l'histoire qui fait passer les images vers d'autres images dans des productions matérielles, un jeu de fascination et de réponse. Deuxièmement, le cinéma est devenu dans le contexte des images, le référent majeur de l'image fictionelle, menant donc à des pratiques de décomposition documentaire. Troisièmement, le cinéma est un dispositif et un art populaire proposant donc une utopie concrète aux arts visuels, une installation dont la particularité enrichit les arts visuels. Enfin, le réalisateur - dans sa relation au producteur et à l'industrie - est devenu aussi un modèle pour l'artiste visuel dans sa confrontation à un contexte, à une attente et dans la délégation du travail d'équipe - ce qui explique sans doute la fascination exercée par des réalisateurs comme David Lynch ou Jean-Luc Godard.

Mais le post-cinéma s'est transformé ces dernières années un lieu commun (on pense en particulier au travail banal de Candice Breitz), un "truc" permettant aux artistes de s'attribuer un univers culturel sans le construire. Toutefois, si cette période nous semble close - et peut-être l'excellent Hunger de Steve McQueen marque-t-il la fin d'une époque -, son intérêt consiste à utiliser les films comme un matériau, un peu à la manière de médium. Ceci veut dire que la détermination d'un matériel est devenue plus grande. Elle peut en effet être imaginée dès le départ, ce n'est plus nécessairement une toile attendant un pigment, cela peut être un objet ou encore un film. L'artiste aura alors comme fonction d'introduire un opérateur quelconque dans ces images, par exemple de décomposer et recomposer un montage, de déplacer le contexte de visionnement, de ralentir, d'accélérer, etc. On voit bien comment le rôle de l'artiste évolue ici en suivant les transformations déjà en cours depuis Marcel Duchamp.

Après le post-cinéma, dans lequel le cinéma est traité à la manière de readymade, puisque le film est déjà fait et sans doute déjà diffusé, ayant déjà eu un impact social, une autre perspective nous semble intéressante. Elle consiste à aller avant le moment fatidique de la salle de cinéma et à nous introduire dans le cinéma au moment même de sa production, c'est-à-dire de son tournage. Imaginons un film en train de se faire, d'un film "industriel", classique dirons certains. Introduisons-nous dans son tournage, utilisons les images tournées et produisons aussi des images spécifiques à partir de ce qui se passe dans le tournage ou ailleurs. Infiltrons-nous dans le flux même de ce moment, remontons ainsi à l'individuation du film, à son état préindividuel et non encore déphasé. Construisons un objet dont la narrativité n'est pas cinématographique en utilisant l'installation et/ou les technologies, un autre médium, une autre diffusion, parasitons complètement le flux cinématographique quant à sa causalité même, quant à sa genèse, quant à son tournage, quant à son écriture pour introduire de la multiplicité non pas après-coup mais dès le départ, comme si le cinéma n'était plus seul, toujours accompagné d'autres images, d'autres flux, comme si en voyant ensuite le film dans une salle nous savions bien que quelque chose se passe au-dehors de ces images, la fin du cinéma comme totalité imaginaire du monde, simplement un fragment. Rien de plus. Imaginons que le film fonctionne seul, que l'installation fonctionne seule, mais que les deux fonctionnent aussi ensembles, donnant un autre objet à être perçu l'un avec l'autre, comme un monde qui se produit, qui s'articule. Les images sont seules, et dans cette solitude même, elles peuvent se mettre en réseau. Ou encore, mettons tout un film sur Internet, mais recomposé de telle façon qu'il n'est plus un film, il est là intégralement mais il reste d'une certaine façon invisible. Questionnons donc cette disponibilité en réseau des films qui pose tant de problème à l'industrie cinématographique.

BLOC

10 12 08 / QUOTIDIEN

Nous nous souvenons de certaines personnes qui ont traversé nos vies. Parfois, nous les croisons au hasard des rues: une parole adressée, un regard, la tête se baisse. Ces stratégies d'évitement exhibent les lagunes de nos existences. Ce ne sont pas des oblitérations, mais des éléments enfouis dont l'archéologie est toujours à portée de main. Les vestiges affleurent de toutes parts, les pas les abîment. La géographie des villes rythmait ces rencontres non désirées, ces rencontres avortées, ces rencontres détournées. Au croisement des rues, dans les appartements et les bars, on pouvait toujours croiser une femme aimée.

À cette géographie a succédé en un laps de temps très bref la géographie des réseaux qui met à disposition l'activité sociale des individus. Il y a souvent sur le réseau une page, des pages sur lesquelles cette femme ou cet homme du passé inscrivent certains fragments

existentiels. C'est presque rien, une photo, quelques mots, les relations d'amitié, mais cela donne le sentiment d'avoir accès à cette vie qui a été abandonné ou qui nous a abandonné, et ceci sans la réciprocité du regard échangé dans la rue. C'est une autre réciprocité qui est à l'oeuvre, elle est impaire: lire ces pages qui ont été mis à disposition de tous (donc de moi) par cette personne. Il y a un avant et un après. Il y a le possible qui met à disposition de façon indéterminée et la détermination très précise de ce rapport là à ce moment là.

Cette mise à disposition de l'autre dans le réseau a pour conséquence que jamais sans doute on ne s'échappera de la vie de l'autre. Nulle séparation ne viendra définitivement fermer l'accès à ces existences. Souvenons-vous de cet usage secret d'Internet: par simple curiosité, poussé par un sentiment confus, vous avez recherché les traces des ces femmes, de ces hommes que vous aviez aimé. C'était cela votre intimité avec le réseau, cette drôle d'enquête qui ne mène à rien.

Il faudrait sans doute pouvoir décider de boucher certains espaces du réseau, non seulement des pages déterminées mais encore leurs accès, c'est-à-dire certains mots-clés. Une manière d'oublier des pans du langage pour organiser l'oubli, pour en faire une stratégie. Et que cet oubli soit déterminé dans son avenir, en sélectionnant telle ou telle partie et en la rendant inacessible, on décidera que ce soit définitif, qu'on ne puisse revenir en arrière. Nulle fonction undo, nul possible simplement la promesse à venir de l'oubli.

INSCRIRE LA CAPTATION

01 12 08 / THÉORIE

"Le chroniqueur qui narre les événements, sans distinction entre les grands et les petits, tient compte, ce faisant, de la vérité que voici: de tout ce qui advint rien ne doit être considéré comme perdu pour l'Histoire. Certes ce n'est qu'à l'humanité délivrée qu'appartient pleinement son passé. C'est dire que pour elle seule, à chacun de ses moments, son passé est devenu citable. Chacun des instants qu'elle a vécus devient une citation à l'ordre du jour - et ce jour est justement le dernier."[128]

Les conditions de mémorisation des existences singulières ont radicalement changées en quelques années. Nous sommes passés d'un monde ou la grande majorité des vies s'oubliaient dans le passage du temps et ou seules quelques vies étaient, d'une façon directe ou indirecte, mémorisées, à un monde ou chaque vie semble laisser des traces de plus en plus nombreuses et dont le recoupement permettrait de reconstituer des pans entiers d'événements même oubliés par le sujet.

Mais ce changement n'est pas seulement de quantité, il est dans la qualité même de la mémorisation, dans sa structure. En effet, la mémorisation de quelques vies était le fait d'une intentionnalité culturelle des élites: mon existence ne s'oubliait pas si j'avais quelques talents à lui offrir une inscription, par exemple littéraire. Il va de soi que lorsque nous parlons ici des existences inscrites nous ne voulons nullement signifier que les oeuvres passées se réduisaient à être l'expression de la vie anecdotique ou encore des auto-fictions. L'existence n'est pas obligatoirement autoscopique, retournée sur elle, réflexive, elle peut bien sûr se tourner vers le dehors, l'étranger, la marge ou l'inconnu et c'est en ce sens là qu'elle est production de connaissance. L'existence concerne dans notre propos le vivant au sens de Bergson, rien de plus. Dans cette direction, on peut penser que ce que nous nommons culture et plus encore art, ont été le produit d'un oubli. En effet, une petite minorité se donnait (ou on lui donnait) le droit de mémoriser une inscription, de la partager et de la transmettre de génération en génération. La singularité vivante de certaines existences était alors valorisée et ce n'est pas le fait du hasard si on accordait une telle importance à l'intentionnalité même de cette inscription qui faisait le métier d'artiste. Cette intentionnalité signifiait alors qu'il y avait là un choix, une décision, un travail. Les autres vies, celles du peuple, étaient oubliées. Rendons-nous sensible à toutes ces existences sans nom, peut être restent-ils certaines traces à partir du 17 ou 18eme siècle dans quelques registres communaux. Mais rien de la même nature que ces autres inscriptions culturelles et peu nombreuses. L'art en tant que style n'aura-t-il pas été seulement cette "compression" des vies: des peuples entiers réduits à n'être que quelques existences "exemplaires" et cette réduction ne pouvait se faire que par le génie du style qui finalement produit autant de détour qu'il met en place des raccourcis, génie dans lequel la distance et la proximité ne se distinguent plus. Le peuple avenir lisait alors ces inscriptions, contemplant peut être son propre effacement, l'anticipation sans doute dans l'existence même de cette inscription faisant référence au passé: de génération en génération la même mémoire, le même oubli, la même conjointure entre l'invention et la destruction.

Depuis quelques années, l'inscription des existences n'est plus seulement le fait des élites culturelles. Elle devient un phénomène économique dont nous n'analyserons pas ici, ce qui a été fait ailleurs, les origines historiques. Cette inscription devient le problème des entreprises par le biais du marketing mais aussi, sous une forme nouvelle et particulièrement étonnante, du réseau. Nous passons une grande partie de notre journée devant notre ordinateur connecté au réseau, y entrant des informations alphanumériques au clavier ou visuels en téléchargement. Ces données sont placées sur des serveurs appartenant à des entreprises qui valorisent, avec plus ou moins de bonheur, ce transfert. Il y a bien là existence et ici inscription, sauf qu'à la différence de la période précédente, cette inscription n'est pas intentionnelle. Elle se fond dans la quotidienneté comme une activité banale qui n'exige aucun talent, puisque le style de l'inscription est standardisé quand à son entrée (ce sont les champs de la base de données) et à sa sortie (c'est l'interface de visualisation de ces champs). Le design remplace le génie culturel qui donnait une forme au magmat du vivant que nous sommes, elle le standardise et le rend commun parce que identique pour plusieurs individus. Le changement est de taille, le style n'est plus unique à chaque inscription, elle ne lui est plus adaptée, c'est plutôt l'inverse qui arrive, le flux existentiel se synchronise et s'adapte au moule qu'on lui propose. Ce qui

[128] Walter Benjamin, «Thèses sur la philosophie de l'histoire», Essais, 2 (trad. fr. de M. de Gandillac), Paris, Denoël/Gonthier (coll. «Médiations»), p. 196

est important en ce point est de comprendre que l'intentionnalité est sous-jacente, inapparente, fondue dans l'activité quotidienne de l'individu: nous ne cessons, en allant sur Internet, en faisant des achats avec notre carte banquaire, en prenant le métro, de rentrer des données qui sont des traces de nos existences. On aura beau expliquer que des existences ne sauraient se réduire à ces données chiffrées, que l'existence c'est beaucoup plus que ça, on aura pas compris que cette réduction a, qu'on s'y oppose ou non idéologiquement, déjà des effets, qu'elle est performative. En effet, si seuls les produits de cette réduction restent de nous alors ils seront effectivement les inscriptions de nos existences qui auraient pu contenir plus mais dont seuls ces produits seront accessibles. Ce n'est donc pas un hasard, si l'inscription n'est plus intentionnelle, et il faudrait donc proposer un autre mot, par exemple la captation qui renverse l'objet et le sujet de ce qui est mémorisé, puisque c'est moins nous qui nous mémorisons que des services qui nous enregistrent, qui nous capturent.

Certains peuvent rester accrochés à l'inscription culturelle et même implanter celle-ci sur le réseau. Pour notre part, nous souhaitons entrer dans cette captation et la capter à son tour, c'est-à-dire précisément la faire passer de l'inapparent au visible, du subi à l'intentionnel. A cette fin, on pourra lui donner une forme (c'est la visualisation), détourner certains flux de ces existences (c'est le mashup) pour en faire le récit (c'est notre travail). Mais on pourrait encore, et ce serait peut être plus compliqué à réaliser techniquement, produire une espèce de réalité augmentée, surperposer aux interfaces inapparentes des services d'enregistrement, une activité consciente (et donc désagréable, lourde, gênante) consistant à enregistrer en deux lieux ce que nous entrons dans nos machines. D'abord le lieu de l'inapparent, ces services sur Internet. Puis ce lieu apparent, le local même de nos machines qui enregistreraient tout ce que nous transférons ailleurs, gardant une trace, un peu comme un fantôme très proche de nous, hantant notre machine. Quand on pense plus précisément à ce projet de spectralisation des données, on en aperçoit la difficulté de réalisation autant que d'usage. Car comment faire pour entrer "naturellement" dans une base de données locale des informations formatées pour une autre base de données dont nous ne pouvons déduire que difficilement les champs? Faudrait-il à chaque fois faire des déductions? Une enquête? Imaginons: je deviens "ami" avec quelqu'un sur Facebook. Comment en garder la trace locale? Continuons. La localité de l'inscription, donc son caractère a priori non-partagé puisque domicilaire, proche de moi, n'est-elle pas la condition de l'originalité du style? Il y aurait en ce point un paradoxe. En partageant toujours d'avance les données en réseau, nous conférons à celles-ci un style prédéterminé par d'autres, chacun se ressemble, le style devient l'expression d'une grégarité. En retenant ces mêmes données dans la localité de mon domicile, je peux travailler dessus afin d'y associer un style particulier. La production culturelle serait donc fonction d'une rétention originaire.

NOUVELLE VAGUE (1990-2008)

04 11 08 / QUOTIDIEN

Combien de fois ai-je au juste vu et revu ce film? A chaque visionnement, je comprends l'ampleur de ma dette. Pas simplement comme une citation, mais comme une impulsion plus profonde et secrète qui va de travail en travail, de recherche en recherche. Je sais que c'est là.

J'avais vu ce film à 18 ans. Je me souviens du sentiment d'avoir vu quelque chose qui n'était ni classique ni contemporain, d'avoir vu justement le point de jonction entre une histoire, le retour de l'amour, et une structure non pas déconstruite, mais laissant une place à la complexité, à des voix qui se perdent, qui ne peuvent s'entendre, qui se répètent. Le film débordait de toutes parts ma capacité à percevoir. Il y avait du reste et ce n'était pas la croyance en un grand art, une confiance fétichiste en un nom, Godard, mais simplement une oeuvre qui n'attendait pas ma présence. Je me disais alors que c'était cela qu'il fallait faire. Non pas s'isoler. Non pas se lier non plus. Faire simplement. L'acte est fabuleux.

Quelque chose ne s'arrête pas dans ce film, le flux interrompu des paroles, dénoncé, raturé dans le film lui-même, le langage y est de trop. Et pourtant ça ne cesse de parler, trop, de manière maladroite. Un peu comme dans la carte postale de Jacques Derrida, cette joyeuse déconstruction de ses propres effets de style. Et puis il y a l'art de la citation, chaque phrase est un intensif (Lyotard), on peut le saisir, on peut le lâcher, s'en servir ou simplement passer à côté. Ce n'est pas grave. Dans un film industriel, il faut tout comprendre, le réalisateur a fait en sorte que tout soit négociable et audible, que le public ne rate rien, comme si on pouvait ne rien rater, comme si la perception n'était pas un reste. Dans Nouvelle Vague il y a un reste, on ne voit pas tout, on entend pas tout. L'oeuvre dépasse ma capacité perceptive, et je retrouve par là même le mouvement du devenir, son inextricabilité: sentir de ne pas tout sentir, sentir parce que le monde nous déborde, que la perception est locale et discrète, que la continuité n'est qu'un effet de style, disons un réflexe.

Peut-être ai-je été hanté plus jeune par la figure de Domiziana Giordano. Je l'avais croisé une fois rue du Dragon.

LA DISPARITION

18 10 08

Il se disait qu'il allait disparaître, non par sa propre volonté. Ce n'est pas lui qui déciderait de cela, mais quelqu'un d'autre, sans doute une personne qu'il avait aimé, le ferait disparaître en l'effaçant de son existence.

Son existence, la sienne, était le fruit des rencontres et des discussions, de relations et de séparations, de tout un tissu qu'il était impossible de séparer en mot sans en déchiqueter le réseau complexe et intriqué. Son existence, la sienne, seule, isolée était comme un sable mouvant. Il n'y avait presque pour s'y tenir.

Donc on le ferait disparaître en le faisant disparaître de la vie d'un autre, de cette femme qu'il avait aimé et qui probablement, à sa manière un peu conventionnelle et simple, l'avait aimé en lui attribuant un nom. Cette disparition serait progressive et lente. Ce ne serait pas visible, un ralentissement dont le caractère graduel éviterait à un observateur extérieur de même le remarquer. Et c'est cette absence de marque extérieure de l'effacement qui constituait la véritable disparition.

Elle prononçait parfois son nom dans le secret de sa chambre. Parfois, elle pensait un peu à lui, non pas aux souvenirs passés, cela lui faisait trop mal, mais à la manière d'interpréter le fil des événements. Bien sûr, cela n'avait aucun rapport avec les événements. Elle le pressentait sans le savoir. Elle n'y pensait pas et c'est dans cette absence là que la disparition de l'homme avait pu avoir lieu. Elle ne l'aimait plus, pas seulement de cet amour charnel, des peaux qui se collent et glissent, mais aussi plus simplement de cet amour humain qui vous fait sentir l'autre comme un événement singulier et irremplaçable. Elle portait à présent un autre nom donné par un autre homme, par un autre environnement, par d'autres amis. La disparition avait bel et bien été pour elle un remplacement.

UN SERMENT

30 09 08

Il y avait ce serment muet que j'avais fait sans rien te dire, sans même espérer la réciprocité d'une promesse. Ce serment l'avais-je prêté seulement à moi-même ou t'était-il secrètement adressé?

Je caressais alors ton visage, un matin, dans les rayons de soleil qui commençaient à poindre. Tu dormais encore et je t'observais, frôlant avec ma main ta tempe. Je savais que ce moment était unique et quelconque. Je me disais que peut être nous nous séparerions, même si je ne le souhaitais pas alors, cette possibilité était ouverte. Elle était la possibilité même de notre relation. Je savais qu'alors, malgré toutes les raisons, tu me manquerais, ta singularité, quelque chose de toi auquel j'avais alors accès et que je sentais si proche ce matin-là.

Je me suis imaginé réfutant cette idée et essayant de colmater la souffrance de la séparation par la négation de ce que j'avais partagé avec toi. Toutes ces simplifications que les gens font habituellement pour pouvoir se séparer et qui se disent que finalement ça vaut mieux comme ça car il n'y avait rien, qu'une illusion d'amour, d'intimité, rien de valable. Ils refusent alors de voir la tournure des événements, leurs intrications et de finalement accepter que l'amour peut aussi se séparer. Ils oublient, par obstruction de la mémoire, ces intensités, ces douceurs, ces partages, tous ces petits moments. Ne pas oublier, ce serait peut être insupportable. Et à ce moment, à ce moment précis, ma main posée sur ta tempe et toi aimante, disponible, endormie, présente à mon regard, je me suis promis de ne jamais oublier ces moments, de ne jamais les réduire, les renier. De toujours en garder la mémoire. C'était une promesse de fidélité de ne jamais taire ce silence entre nous.

LE NOM DES PERSONNES

28 09 08

Ils avaient disparu avec leurs noms. Chaque fois qu'ils avaient été prononcé, il ne restait plus que leurs noms. Le corps, la présence, les gestes, toutes ces choses qui font un être humain avec son tissu de singularités, avaient disparus. Il suffisait de prononcer un nom pour que son porteur devienne invisible. Il s'était longtemps demandé les raisons de cet effacement et avait échafaudé des théories plus ou moins complexes sur la relation entre le mot et son référent. Il s'était demandé pendant de longs moments, quel avait été le premier et qui déclenchait l'autre. Il s'était aussi dit que pour prononcer cette différence entre les deux, il utilisait des mots et qu'il s'enfermait ainsi d'avance dans ce problème irrésolu. Il avait essayé une autre méthode et encore une autre. Moins il y avait de corps dans la rue, plus les noms étaient audibles. On ne savait même plus qui les prononçait, c'était comme des voix sans support qui affleuraient dans les allées urbaines. La ville était désertée. Les rues n'étaient plus de passage, la maigre vie qui continuait, se cachait dans les immeubles détruits, dans les sous-sols, dans les trous. Il y avait les prénoms bien sûr, mais aussi simplement les désignations relationnelles, comme par exemple: père, mère, fils, fille, mari, femme, ami, amie, amant, amante, amour, amour. En les prononçant, ils disparaissaient aussi, effaçant dans le langage ce qui pourtant lui avait résisté.

Souffrait-il de cette situation? Son insensibilité ne lui permettait pas de trancher la question. Il restait impartial et il savait simplement qu'il suffisait à une chose d'être prononcée, pour ne plus être. Peut-être restait-elle dans le monde, cette chose nommée, mais en tout cas elle devenait inaccessible, constituant sans doute au fil des années, des résidus formant à force d'entassement des plaques géologiques. Il s'interrogeait: vais-je disparaître aux yeux des autres et continuer à être conscient de ma présence, ou simplement vais-je être absorbé par le mot et ne plus être, ni pour les autres, ni pour moi? Pour l'instant, il était, en tout cas il aimait à penser que ce qu'il percevait du

monde était encore la garantie de son existence partagée entre lui-même et ces gens connus et inconnus qu'il croisait. Personne n'avait-il donc prononcé son nom? Personne ne pensait-il à lui? Il restait présent parce qu'il était absent du langage.

CHAMP DE BATAILLE

26 09 08 / QUOTIDIEN

La traversée avait été longue et sinueuse. Il avait fallu faire des détours, prendre des chemins de traverse, contourner les massifs rocheux et trouver des passages plus étroits à travers les flots. Nous avions traversé des marécages et des tourbillons. Certains nous avaient quittés en cours de route, d'autres nous avaient rejoints. Il avait fait froid, il y avait eu des brumes profondes, des clartés matinales vite éteintes. D'autres encore étaient perdus. Puis nous sommes arrivés sur le terrain qui devait servir de champ de bataille. Nous ne savions pas très bien pourquoi nous étions là, comme à une réunion, qui nous avait fait passer le mot, quel avait été l'ordre qui avait entraîné tout ce périple.

Il n'y avait personne en face, le terrain était vide. Nos corps étaient balayés par le vent qui tourbillonnait de façon imprévisible. Nous avons donc attendu des jours et des jours, espérant l'affrontement, le sang et la guerre. Nulle fumée, nulle trace, nulle forme se dessinant au lointain, simplement la terre boueuse de l'automne qui gardait nos pas. Nous nous étions pourtant préparés à ce moment. Face au monde et à nous-mêmes. Nous avions déjà lutté les uns contre les autres. L'univers nous entourait de sa menace et nous lui avions aussi résisté. Nous nous sentions si forts.

Le champ de bataille est resté vide, il n'y avait personne d'autre. C'est à ce moment-là, dans le frémissement d'une confrontation à venir, que nous nous sommes perdus, que je t'ai perdu, que tu m'as perdu. Pourtant, nous l'attendions. Le paradoxe c'est que nous étions si bien préparés, nous avions tant lutté l'un avec l'autre, nous avions tant discuté nerveusement de ce temps, qu'il était inimaginable que ce soit justement à ce moment-là, que nous nous perdions de vue. C'est cet instant donc que tu as choisi pour déserter. Tu as totalement disparu, ton corps est devenu une ombre, ta voix un souffle, ton regard je l'ai perdu, entièrement. Il ne me restait plus que la mémoire de cette attente que nous partagions, et je n'avais pas même la possibilité de m'imaginer ce que tu étais à présent, je ne voulais pas prendre ta place même si elle était vacante. J'imagine parfois que c'est en fait moi qui aie déserté, te laissant dans cette terre boueuse et muette, seule. Sans doute, y sommes-nous restés, l'un et l'autre, côte à côte, mais sans nous voir, habitant encore cette terre, proche, sentant encore sa gravité désespérée et froide, mais devenant aveugle l'un à l'autre, comme si nous étions le seul fragment de l'univers manquant. Voici donc la faille, ce qui peut rester et ce qui peut faire défaut. Nous nous sommes manqués, au moment même de livrer la bataille décisive qui nous aurait permis de savoir enfin ce que nous devions vivre.

DES FINS ET DES MOYENS

24 08 08 / ESTHÉTIQUE

Si on utilise une technologie comme un moyen ou une fin en art, on reconduit le schéma classique instrumental. Ceci n'est pas sans conséquence esthétique. D'un côté, la technologie comme moyen par exemple de réaliser une idée, naïveté pré-critique de la représentation donnant le plus souvent des travaux voulant faire effet, impressionner les sens. La technologie est alors considérée selon une vision moderniste, elle est un moyen de réaliser des abstractions, des désirs, une puissance d'agir donc, de transformer la réalité. D'un autre côté, la technologie comme fin, c'est-à-dire l'autonomisation (Bourdieu) du médium. Ce sont les oeuvres questionnant encore et encore le pixel, l'input et l'output, le numérique, l'interface, les oeuvres donc se reposant sur la qualité du médium pour se développer. Ce formalisme est aussi moderniste. Il se présente comme une pédagogie permettant de prendre conscience des caractéristiques des technologies, les excluant ainsi d'une pré-compréhension populaire et les représentant encore comme des "nouvelles technologies", refusant donc qu'elles sont déjà-là, dans l'environnement le plus quotidien du public.

Il est pourtant incontestable que ces deux aspects sont essentiels. Qui pourrait nier qu'il faut prendre un médium et en comprendre la structure la plus intime? Qui pourrait nier également qu'il faut sortir de cette structure pour tenter d'imaginer autre chose qui dépasse la forme donnée pour qu'une autre forme prenne forme? Dire qu'il faut articuler les deux n'est pas suffisant, car articuler un monde et une technique, par exemple comme le fait Seurat avec le pointillisme, ne résout la tension instrumentale qui est bien plus forte dans les médiums technologiques que techniques, pour la simple raison que les premiers, comme le nom l'indique, marquent profondément le langage même, la structure processuel du médium, sa manière de se produire.

Il ne s'agit donc pas d'articuler des fins et des moyens, de mettre en écho "son" monde, ou si vous voulez "son" imaginaire, et un médium déterminé. Il faut aller plus loin, et déconstruire dans la production même la question de ce réseau instrumental, ce qui signifie être indifférent à la question des buts comme des moyens, sortir donc de la production réglée. Et ceci ne peut se faire qu'en vivant au milieu des médiums, pour obtenir une forme d'apathie artistique. Il n'y a pas d'abord une image puis les moyens de la réaliser. Il n'y a pas d'abord les médiums, puis l'inspiration donnée à une image à partir de ceux-là. Il y a simultanéité, car ce qui lie les deux c'est l'histoire, au sens ou un individu est une singularité immergée dans un moment historique.

LE NOM DE LA PAROLE

19 08 08 / QUOTIDIEN

Chacun travaillait et croyait oeuvrer au nom d'un concept. Mais c'était celui-ci pourtant qui était utilisé la plupart du temps pour apporter une justification à un désir individuel. Lui qui doutait de ses actes comme de ses paroles, n'aurait jamais voulu dire que ceci, l'oeuvre, fut la simple expression d'une personnalité, pire encore d'une intériorité. Cette logique lui était étrangère. Chacun donc parlait, dans les dîners, dans les rencontres impromptues, de ce qu'il faisait. C'est d'ailleurs une question qu'il aimait poser, et les réponses variaient entre le détachement et le monologue, mais c'était toujours la même chose, la même solitude. Une personne s'énervait contre les autres, les expositions, le milieu de l'art, d'autres abstractions encore, il pestait, défendait une autre idée, une autre sensibilité. Il écoutait cette tragédie et savait que finalement derrière il n'y avait qu'un seul et même écho: cette personne parlait de ce qu'il faisait, de ce qu'il voulait faire. Il utilisait la puissance de l'idée pour justifier son petit monde, monde qui était à l'image du silence qui règnait autour de lui, surtout quand il parlait.

Il se demandait: comment avoir une parole juste, puisqu'il faut parler, non pour défendre son propre travail, sa peau, mais pour penser? Étions-nous donc contraint à ce monologue, à cette parole creuse, ajoutant à nos images des concepts prétextes? Devions-nous nous démontrer? Étais-ce seulement de l'auto-justification? Il posait ces questions aussi à cet espace dans lequel il écrivait, jour à après jour, ses pensées fugitives. Fallait-il utiliser le langage contre la pensée, conter sa pensée, détruire avec des mots les images, les sons, les données? Fallait-il se livrer à soi-même bataille? Et cette dialectique n'était-elle pas une posture?

Il s'arrêta un moment et compris qu'il fallait "tenir le pas gagné", maintenir l'exigence que celle-ci entraîne la position ou la négation, peu importe.

SOPHIE CALLE

31 07 08 / EXPOSITION

Hier, je suis enfin passé voir l'exposition Sophie Calle au DHC. Au début, amusé par le propos, j'ai souvent souri (du fait de ma situation personnelle), puis des questions ont rapidement vu le jour et pour ainsi dire une certaine critique dont je vais lister les points sans vraiment les rédiger. L'exposition est intéressante par ce qu'elle suscite.

Le propos de départ est simple. Une lettre de séparation d'un homme soumise à 3 procédures de traduction :

1/ Demander à des femmes ayant des métiers différents de jeter un coup d'oeil professionnel à cette lettre.
2/ Demander à des femmes du spectacle de jouer cette lettre : chanter, déclamer, danser, etc.
3/ Rejouer cette lettre, et l'absence de l'homme, selon un motif médiatique : cinéma, interview, radio.

La polarité homme/femme n'est jamais questionnée, ou si vous voulez le différend sexuel. Ce sont seulement des femmes qui sont interrogées, comme si d'avance on savait ce à quoi se réfèrait le mot « femme ». Elles y projettent alors leur propre histoire, parfois avec un certain ressentiment. Je suis étonné de la transformation du féminisme actuel passant d'une identité comme construction culturelle (Simone de Beauvoir) à une identité naturaliste et génétique .

La procédure artistique n'est jamais questionnée alors même que la méthodologie adoptée semble aller dans cette direction. Je m'explique : il s'agit pour Calle de donner la parole à d'autres sur un événement dont elle ne sait que faire (sans doute parce que la lettre verrouillait d'avance toutes possibilités de réponses). Or, chaque intervenante répond à la question posée par Calle mais jamais ne lui renvoie une question (qui est d'ailleurs la seule intéressante) sur sa propre posture. Que fait-elle en faisant ce qu'elle fait ? Quelle est sa typologie ? Sa position ? On pourrait fort bien estimer que cette question est posée en creux, mais ce serait là une rhétorique facile consistant à dire que quelque chose est là justement dans son absence. D'ailleurs au regard des autres dispositifs (le 3.), je ne pense pas qu'il y ait même ce désir de retournement sur soi.

Du fait, de cette unilatéralité du dispositif, celui-ci se présente comme autre chose ce qu'il est. Il se présente comme une élaboration grand public de la mort de l'auteur : je n'ai rien à dire donc je suis hanté par la voix des autres. Sauf que finalement je maîtrise totalement les règles du jeu qui ne sont jamais déjouées. Or, déjouer le jeu, défier les règles, jouer de la différence entre la mise en pratique des règles et leur défaillance dans un aller-retour permanent est un des motifs fondamentaux de notre esthétique.

Cette posture de maîtrise totale a pour conséquence un ton désagréable qui peut faire rire, mais qui finalement est assez stupide et dire que ce n'est pas Calle qui parle me semble un faux-argument, c'est toujours elle qui parle bien sûr, c'est elle qui choisit, met en scène, décide des règles et du dispositif. En flânant dans cette exposition, j'ai immédiatement pensé à un autre travail, oh combien plus

différentiel et sensible, le livre de Marcelle Sauvageot nommé « Laissez-moi », récit autobiographique d'une séparation. Et c'est même jusqu'aux titres entre le « Laissez-moi » et « Prenez soin de vous » qui créé un écart immédiat et intuitif, qui signale deux postures. La première se donne à elle-même, elle s'ouvre à sa propre possibilité, elle s'exprime en son nom et elle s'adresse profondément à l'autre. La seconde ne fait que citer l'autre, elle dénigre, tournes-en ridicule non par quelque humour léger, mais plutôt par ressentiment, elle est une phrase tournée vers soi-même, vers le « vous » qui est Sophie Calle.

Le thème de la séparation a donné lieu à tellement d'ouvrages magnifiques, sensibles, émouvants que le travail de Calle me semble bien mince, comme une recette appliquée, malgré les moyens et l'argent déployés. D'ailleurs le point de départ même du travail consistant à partir d'un seul événement, d'une simple lettre, pour l'aborder de plusieurs manières avec plusieurs personnes, et ce sont bien tous des personnages puisqu'ils sont réduits à leurs fonctions sociales (à leurs métiers), est encore un mécanisme très daté. C'est le roman naturaliste du XIXe. Est-ce une découverte qu'un même événement peut donner lieu à autant d'interprétations qu'il y a d'individus ? Sommes-nous encore dans l'époque de cette forme de subjectivité ? Mon intuition, qu'il faudrait sans doute développer, je le sais bien, c'est qu'il s'agit d'un motif un peu passé, quelque chose d'autre arrive aujourd'hui dans la subjectivité amoureuse.

Il y a comme une atmosphère dans l'exposition, qui plane de manière diffuse : une certaine haine envers le langage, une certaine défiance, et pourtant cette exposition avant d'être visuelle (j'avoue que les images sont décevantes et ne tiennent pas vraiment l'oeil) est textuelle. Ce qui nous fait sourire c'est le texte. Il est d'ailleurs étrangement mis en scène ce texte, très design, parfois typographié, parfois écrit, avec de la découpe laser, sur du métal, avec un double fond, que sais-je encore. C'est une véritable revue des manières de mettre en scène du texte dans une exposition. Cela fait un peu catalogue et puis c'est assez précieux, ça fait vraiment penser à une esthétique méticuleuse du XIXe, un cabinet des curiosités. Les choix subjectifs de Calle sur la mise en scène (ou la mise en boîte) des textes montrent bien qu'en fait sa posture est un méta-langage, c'est-à-dire une autorité. En effet, un petit détail matériel le prouve : parfois sur la vitre qui est au-dessus du texte, en sérigraphie je crois, il y a un mot encerclé, une note, et ça c'est le langage de Calle, c'est elle qui place au-dessus de la parole des autres, sur la vitre, mais aussi hiérarchiquement, son langage. La parole des autres n'est donc qu'un prétexte à un métalangage, et c'est pour cela que l'exposition manque finalement d'humour et reste ressentimentale.

Concernant la destination même de l'exposition, il y a un côté très « people » qui consiste à mélanger des gens « normaux » à des « célébrités ». C'est d'ailleurs le propre des mass médias actuels de procéder à un tel mélange. Sophie Calle reprend à son compte ce qu'on pourrait nommer une esthétique de la télé-réalité. On sourit quand on lit la lettre de la petite écolière (c'est l'école des fans), on sourit quand on reconnaît Mazarine en normalienne appliquée. Ce sont exactement les mêmes mécanismes que ceux de la télévision. Est-ce une manière de se rapprocher du grand public ? De rendre accessible cette oeuvre ? Mais n'a-t-on pas alors une idée préconçue et méprisante du public? Ne se soumet-on pas alors de façon précritique aux clichés de l'esthétique télévisuelle ? Et c'est peut-être pour cela que cette proposition artistique me semble si ancienne, si datée et comme parler d'un autre monde disparut. Il parle du monde de la télévision dans lequel nous ne sommes plus, en tout cas c'est que je crois. Quid des multitudes contemporaines ? Quid de toutes ces singularités indifférenciées qui peuvent s'inscrire à même le réseau ? Quid des bases de données de tous ces individus, les gardant en mémoire et avec eux les traces de leurs vies ? Il y a ce dispositif un peu médiocre avec une quarantaine de moniteurs et toutes ces femmes qui récitent, chantent, déclament la si fameuse lettre: c'est un théâtre, rien de plus, mis en scène par l'omniprésente artistique. Les femmes jouent le rôle des femmes, chacun est à sa place.

Pour être convaincu que la posture de Sophie Calle est un peu problématique, il suffit se s'asseoir dans la salle cinéma, radio et interview et de s'arrêter devant ce dernier dipositif. Nous sommes sur les chaises de metteur en scène que nous voyons à l'écran (merci pour la récursivité!). L'artiste est sur la chaise de gauche, sur celle droite il y a la lettre de l'homme, et elle va s'adresser à cette place vacante , à cette lettre comme si elle s'adressait à lui. Elle parle, je suppose en son nom propre, et il faut entendre ce qu'elle dit, le petit récit de la séparation, les petites réactions. Il manque quelque chose. Il manque une place vacante, peut être celle de l'homme qui aurait pu être la nôtre, il nous manque du néant pour investir ce jeu, du néant en Sophie Calle, entre les deux. Une incertitude des voix, un indécidable. C'est simplement une mise en scène, rien de plus, rien n'effleure.

Pour finir, une image étrangement me reste, c'est la vidéo du perroquet, mangeant la lettre, bruissant de son petit cri de volatile. Je ne comprenais pourquoi cette vidéo, et seulement celle-ci, me semblait juste par rapport à la question de la séparation. N'est-ce pas parce que justement dans celle-ci le genre (sexuel, génétique, langagier) est dans un rapport indéterminé. Je ne sais pas très bien ce que fait le perroquet, il ne répond pas à un plan déterminé par la mise en scène, il est imprévisible, il y a événement. Comme quoi, il n'est pas si difficile dans une image, dans une seule image de produire quelque chose qui opère véritablement d'un point de vue esthétique.

DANS LE SILENCE DU RÉSEAU

26 07 08 / THÉORIE

Adolescent je n'ai jamais tenu de journal intime pour y raconter mes secrets et mes colères inavouables. Tout juste me suis-je envoyé à moi-même une ou deux lettres à décacheter 10 ans plus tard, serment fait à soi, lettres que j'ai bien sûr perdues. Je vis à présent une situation pour le moins paradoxale que je ne peux m'éviter d'analyser et donc d'une certaine manière de suspendre. Est-ce là une façon de la distanciation? Ou est-ce seulement que ce qui m'arrive autobiographiquement, et encore faudrait-il savoir ce qu'est cet auto, cette

bio et cette graphie, joue sur une scène publique ce qui s'était joué en cours lorsque j'avais enseigné à l'université sur le thème de l'inversion du public et du privé.

Mon idée, comme depuis longtemps, est de démontrer que les technologies sont entrelacées à nos affects et que si historiquement elles proviennent d'une volonté rationnelle, celle-ci est hantée de part en part par les sentiments et pour tout dire par le pathos. La dénégation de celui-ci semble être une marque de notre époque qui alterne entre l'affirmation de l'individu et le rejet de celui-ci jusqu'à la fêlure victimaire.

La séparation, même lorsque celle-ci est voulue, reste un événement mystérieux chez l'individu. On peut bien sûr jouer le rôle de celui très terre à terre la ramenant à un événement parmi d'autres, mais il n'empêche qu'elle met en jeu certains mécanismes fondamentaux, la relation à l'autre, à soi, à l'amour, à l'abandon, à la solitude, à la rencontre. Il y a dans la séparation quelque chose que l'on tente d'oublier car on essaye de passer à travers et de faire en sorte de sortir de ce mauvais moment. Mais ce moment est pourtant révélateur de ce dont nous sommes d'une manière très spécifique que nul autre événement n'est à même de faire apparaître. Il ne faut donc pas tourner la page si vite, il faut laisser cette page un peu suspendue en l'air, hésitante sur la face de sa tombée, question de la tranche et de ce qui tombant ainsi tranche, coupe, aiguise. Restons un moment dans ce flottement.

La séparation est manque, absence de communication, arrachement à l'autre aimé et même si on ne l'aime plus (et qu'est-ce que signifie alors que de ne plus aimer?), il fait défaut, quelque chose insiste. Cette chose est sans doute cette étrange répartition entre l'idéalisation de l'amour (vouloir aimer et être aimé anonymement) et l'accidentel de l'amour (aimer cette personne en particulier). Il va de soi que cette répartition est au net désavantage du second car, on s'en rend bien compte quand tout prend fin, il ne reste pas grand chose de l'autre une fois que l'idée de l'amour s'est évanouie et qu'elle a été transféré sur une autre corps et un autre destin.

La séparation ouvre donc une lacune qui empêche le langage: il faut un moment ou on ne parle plus, ou on laisse le temps faire son oeuvre, cicatriser les plaies, ou l'autre nous ignore comme nous l'ignorons. Cette ignorance dans laquelle nous souhaitons nous maintenir pour entériner la séparation ne va pas de soi (il peut aller de soi dans le présent mais l'après-coup est alors encore plus violent), elle est problématique car elle met en jeu ce que nous sommes, dans toutes les tensions laissées à cet être, de désir, de corps, de pensée, de volonté, de lâcher-prise, de passivité, etc. Il y a le secret de ce que nous sommes là, secret qui est sans langage, indécelable, secret de rien, secret idiot et infiniment solitaire.

Que se passe-t-il quand cette ignorance est ouverte par un support ou les gens inscrivent leurs affects quotidiennement? Que se passe-t-il quand la distance souhaitée ne peut être maintenue car une partie de la vie sociale, et donc amoureuse, est présentée aux yeux de tous et surtout de soi? Que reste-t-il alors de la solitude? C'est sans doute l'effet très paradoxal de Facebook que de publiciser la vie sociale et amoureuse et de laisser les amants passés dans le secret de cette communication? Il y a là une monstruosité intéressante, l'inscription de nos affects et de nos socialisations entraînent une guerre des esprits amoureux qui ne sont jamais en paix. Chacun sait que telle personne est avec telle personne, se sépare et va, quelques jours plus tard, avec telle autre personne qui sera également séparée, qui elle-même rencontrera. Il faudrait tracer le réseau de toutes ces rencontres, de toutes ces séparations menant à d'autres rencontres s'arrêtant un instant, pour fonder une famille, puis reprenant quand les blessures mal résolues reviennent et que l'idéalisation amoureuse se craquèle.

Réaliser un graph amoureux est sans doute impossible sans l'accord de l'entreprise nommée Facebook à laquelle appartient l'accès de tous ces destins, l'accès et la répétition. En ayant accès à la base de données Facebook, et non pas seulement au présent de son actualisation dans les mini-feeds, sans doute pourrait-on garder la trace des sentiments amoureux mondiaux, de ces flux qui circulent d'être en être. Et sans doute que l'époque première que nous vivons prendra fin, on ne laissera plus ensuite dans son profil d'indices de sa vie privée de peur de voir sa vie révélée lors d'un effondrement. La question est de savoir ce que donne à voir Facebook. Pour quelles raisons nous donnons à voir ce qui finalement nous regarde, pour paraphraser un livre fameux d'Esthétique. Cette réversibilité de celui qui voit et ce celui qui est vu dans la publicisation du privé modifie en profondeur nos existences dans ces moments si intimes de la rencontre et surtout de la séparation.

Le retrait doit-il être la réponse? Que signifierait alors de se mettre en retrait de ce type de socialisation pour protéger son intimité? Quel centre voudrions-nous alors protéger? Il y a là à travailler et à penser ce phénomène d'inscription sociale qui donne à voir la part la plus intime. Il s'agit d'un capitalisme des affects car ce que souhaite l'entreprise Facebook c'est générer du trafic convertible en consommation publicitaire et donc en argent. Il n'y a là aucun machiavélisme, aucun plan général trafiqué par on ne sait quelle puissance occulte. Il n'empêche que le résultat est là, nous nous livrons, et moi le premier, à cette entreprise de publication de la vie privée pour y attirer le regard de ceux qui passent.

Il faut faire le récit de cette séparation sur Facebook, des signes et des échos, de cette vie-là. C'est la nôtre.

DANS CETTE CHAMBRE

24 07 08 / QUOTIDIEN

Masse opaque se rapprochant de moi. La fenêtre est ouverte. Le rideau vrille par le vent. Il y a un souffle, une densité. Je n'espère rien de plus que sa peau, lisse et froide. Son souffle est proche. Je l'entends à peine, pourtant je le sens suffoqué comme en trop de lui-même. Elle passe ses mains sur mon torse, ses jambes légèrement ouvertes, muscles tendus juste à la jointure. Sa bouche se rapproche, elle ne me touche pas, elle me frôle. Il y a une tension. Ses doigts se crispent un peu plus sur ma peau, mes épaules. Son regard est noir, ses paupières sont simplement ouvertes. Mouvements de hanches se frottant au bas de mon ventre, tentant d'entrer et de sentir, et de glisser. Peau et lèvres, doucement repliées, détendues, changeant de pression, s'écartant un peu plus, se refermant, palpitant dans cette part là, cherchant quelque chose qui n'est pas là, qui ne peut pas être là, s'abstrait de lui-même comme un mouvement sans but. Elle est l'obscur, présence qui décèle le reste de l'espace. Je sens ce qui m'entoure. Il y a une attention décentrée qui ne dit pas son nom. Ses lèvres se rapprochent, je ne cherche pas le contact. Je ne veux rien. Simplement me laisser faire et sentir comment elle touche, comment elle prend, comment elle me prend au premier contact, quand je serais en elle et que tout s'ouvrira.

Je ne sais pas qui elle est.

CE QUI RESTE

14 06 08 / QUOTIDIEN

Il y a bien sûr les séparations dans lesquelles quelque chose a été dit ou fait, dans lesquelles on en veut à l'autre, on lui reproche un comportement, une injustice, que sais-je encore. On rompt le contact parce qu'on ne peut pas, on ne veut pas devenir amis.

Il y a aussi d'autres séparations où on s'arrête parce qu'on sait que cela cessera à un moment ou à un autre, à cause d'incompatibilités, de désaccords, de lignes de fuite non partagées. C'est un moindre mal, c'est une moindre souffrance par rapport à une souffrance, à un mal plus grands et à venir qui pourraient fort bien entraîner d'autres projets, une famille, des enfants. On sait que la responsabilité sera alors différente.

On se fait donc une raison d'un commun accord. On peut bien s'aimer encore mais épuisés d'avoir essayé, craignant de demander à l'autre ce qu'il ne peut nous donner sans perdre son intégrité, on préfère cesser là. C'est encore un signe d'amour que de le laisser et de se laisser partir dans d'autres directions.

Le mécanisme de la séparation entraînent beaucoup à cesser aussi la relation humaine, à couper les ponts comme on dit. C'est une protection quelque peu magique de conjuration. Il y a bien sûr là un différend, un tort au sens juridique, car pourquoi lier ainsi la relation amoureuse à la relation humaine, pourquoi ainsi sortir de la vie? Que croit-on au juste faire, effacer l'autre? C'est une question que je me suis souvent posé. Sans doute est-elle très personnelle, car elle relève de ce qui nous lie et nous sépare des autres depuis l'origine en trouvant dans l'amour une voie d'expression singulière.

Il y a cet mécanisme précis qui fait que des concessions qui semblaient minimes dans une relation amoureuse afin de rendre compatible deux existences, apparaissent insupportables a posteriori dans la séparation. Cette transformation permet d'effectuer de façon radicale la rupture parce que la relation est reconstruite, l'acceptable est inacceptable. C'est un jeu du temps et de la mémoire qui se fait peut être au détriment d'une autre mémoire, celle qui persiste dans le présent et qui respecte la singularité du sentiment amoureux.

Je m'arrête sur ce moment, non par étalage indiscret, mais parce que sans doute une partie de la vérité de l'amour est dans la séparation. Il est si difficile de rester juste, de se maintenir à cet endroit. La séparation est considérée comme un mauvais moment à passer alors même qu'elle est fondatrice de notre relation à l'autre et sans doute est-ce à cet endroit précis qu'il y a quelque chose qu'on peut nommer éthique. Qu'est-ce qui reste de l'amour justement quand il n'y en a plus? Cette question pourrait sembler mal formulée mais elle exprime finalement ce lien infime que nous avons les uns par rapport aux autres. Qu'est-ce qui reste quand on a plus d'intérêt ou d'enjeux? Je me fais peu d'illusion sur ce lien. sa configuration change tout le temps selon les intérêts. On aime par intérêt comme on se sépare par intérêt. Mais elle continue à m'interroger, physiquement, le long de ma peau.

Je me réveille le matin. Toujours cette lueur un peu ombrée de la fenêtre. Il y a eu la peau de Noémie, Isabelle, Karine, Karen, Sophie, Catherine, Rachel, Stéphanie, Nathalie, Mireille. Ce sont des noms dont je me souviens, d'autres encore, des singularités. Je garde quelque chose de chacune d'entre elles, quelque chose dont elles n'ont pas idée, une sensibilité, une émotion qui n'est en rien nostalgique. Je me souviens de leurs visages encore endormis, des yeux tentant de s'ouvrir, de la douceur de la nuque et des tempes, je me souviens de ce corps s'abandonnant à la confiance toute simple de cette lueur, de ce repos apaisé. Je ne veux pas oublier cela. Je ne veux pas de cette lâcheté. Puis-je rester sensible à ces émotions-là?

LE FLUX CONVERTI EN ÉNERGIE

13 06 08 / POLITIQUE

Il faut que ça circule, que le maximum de flux soit converti en maximum de contrôle grâce à la conversion de l'énergie. Cette transformation réduit la disparité des énergies individuelles qui, convertibles, sont résumées au même modèle, à la même échelle de valeur qui dépasse toutes les échelles de valeurs singulières parce qu'elle est un principe de traduction généralisée. C'est la question si complexe de la valeur.

Aux USA, on reste frappé par l'ampleur de la société de consommation. Ainsi dans les restaurants, des plats trop volumineux qu'on ne peut finir. On a le sentiment que c'est fait exprès, que ce surplus est fait pour dépasser nos besoins. On reste songeur devant le gâchis, l'énergie inutilement gaspillée, comme s'ils ne parvenaient à sortir de leur adolescence et à prendre en compte l'état du biotope. Jeu de la part maudite? Sans doute, mais pas seulement, car si on peut, si on doit jeter des aliments, s'il y en a trop c'est pour obliger à une surconsommation, culpabilité de celui qui va gaspiller. Le gaspillage est une politique de l'énergie, pas de pensée de l'énergie (qui est sans doute l'ontologie de notre époque) sans sa dissipation. Et cette trop grande énergie va être convertie en exercice physique pour perdre le surplus. Ceci signifie qu'on s'alimente pour perdre, et que cette perte est fondée sur un principe de traduction généralisée: nourriture traduite en énergie immédiatement dépassée pendant son jogging.

Il faudrait sans doute voir comment les USA se sont développés à partir d'une certaine conception du corps énergétique et convertible.

C'est ce qui intéresse le libéralisme: libérer les flux pour mieux les convertir par des coupures. Il faudrait revoir la question de l'energia chez Aristote et rapprocher, mais est-ce possible?, cette question de celle du corps américain qui depuis le début du est obsédé par son devenir électrique, atomique, physiologie qui découpe l'énergie désirante du corps, pour la transformer en quelque chose d'équivalent en n'importe quoi d'autres, la valeur. La philosophie implicite de l'école économique de Chicago est cette conversion radicale du corps.

Manger, en laisser de côté, manger un peu plus pour ne pas gâcher, dépenser de l'énergie pour perdre le surplus, recommencer.

VOL

27 05 08 / QUOTIDIEN

Il est 5 h du matin au-dessus de l'Atlantique entre Montréal et Paris. La lumière commence à peine à poindre. Les teintes orangées sont surnaturelles, ligne d'horizon trop parfaite pour être réelle, dégradé aux couleurs trop saturées pour être le produit de la nature, volutes des nuages vues à 8 000 mètres encore grisâtres de cette nuit.

Très peu de relief, la lumière ne modèle pas encore les nuages, quelques variations de gris ici ou là, très peu à percevoir, le regard veut se perdre. Tout est comme écrasé et pourtant on sait les distances énormes. On est encore émerveillé de cette vision du dessus des nuages comme si nous n'étions pas à notre place. La lumière monte un peu plus, le bleu du ciel sort lentement du noir et l'orange devient rosâtre, tandis que le modelé cotonneux est à présent discernable.

Les nuages ressemblent à ces photographies microscopiques de cellules organiques, un amas de graines, formes indéfinies et opaques, fractalité de la matière selon un point de vue qu'on sait relatif. On pourrait s'éloigner, s'approcher, sans doute ne verrait-on pas les mêmes éléments, mais on aurait toujours le sentiment visuel de cette densité. Les nuages sont des reliefs, troués, denses, comme une terre imaginaire sur laquelle on pourrait marcher en enfonçant chacun de ses pas un peu plus. Il y a des lacs, nuages moins variés que d'autres, comme une brume dont on devine la transparence, des montagnes au lointain, quelques nuages aussi détachés de ces reliefs imaginaires transpercés de cette incroyable lumière orange qui se réduit de minute en minute diluée dans une clarté diffuse.

Du coin de l'oeil, j'aperçois le fuselage de la machine, chrome du réacteur immobilisé dans mon champ de vision puisque mes yeux sont emportés par la machine. En regardant les nuages on aimerait voir tous les détails, rentrer dans chacun d'entre eux, passion d'un regard qui s'échappe de lui-même, continuité et discrétion, fragment et ensemble, le regard fraye de l'un à l'autre et varie selon ces deux pôles insensiblement. Il n'a pas à choisir.

La terre est encore lointaine, on ose l'apercevoir à des milliers de mètres dans les trous laissés par l'horizon. Une grande coupure dans cet amas, rayé d'un vide qui laisse voir le bleu intense du matin comme si les terres attiraient les nuages et que la mer laissait le vide au-dessus d'elle déjà empreint d'humidité. La lumière s'élève encore creusant d'ombres la blancheur du ciel, des reliefs apparaissent comme les rainures d'une empreinte digitale, grands mouvements tournants reliant les formes entre elles selon une logique dont la structure est entièrement visible.

On traverse donc la Manche, nous y sommes presque. Nous redescendrons sur la terre ferme après ce doux rêve d'une aurore céleste. Nos pieds reviendront à la dureté du sol. Nos chaussures claqueront. L'horizon nous écrasera encore. Il nous faudra agir coûte que coûte et mobiliser toutes les énergies disponibles en vue d'un projet sans fin.

FLUX ET QUANTITÉ

18 04 08 / NARRATOLOGIE, QUOTIDIEN

Depuis des années, j'avais le désir d'accumuler des médias en très grand nombre et de former des arborescences si vastes qu'il était impossible d'en faire le tour. De faire varier l'agencement de ces médias selon un aléatoire réglé afin que leur structure soit imprévisible, mais structurée. Imaginer une fiction dépourvue de narration, c'est-à-dire la doter d'une structure qui déborde la maîtrise de la structure. Paradoxe de la programmation logique qui produit des effets illogiques. Était-ce le désir d'une oeuvre illimitée et totale ? Pourquoi cette pulsion à produire une quantité si grande qu'elle devient insensible ?

Cette logique de l'excès labyrinthique a vu sa « fin » avec Sur Terre qui fut en un certain sens, un échec. Trop grand, trop ambitieux, trop de médias. Techniquement, l'édifice s'écroulait à chaque pas et il aurait été difficile de le savoir avant d'avoir essayé. Il a fallu explorer cet échec pour comprendre ses raisons et en tirer le meilleur profit.

La question n'était pas celle de la quantité, mais du flux. L'esprit de notre temps nous submerge d'informations. Chacun est débordé par ce flux. Dans le domaine artistique, on peut fort bien continuer à produire des images comme si de rien n'était, mais la vacuité est proche. Produire une image n'est-ce pas en ajouter un stock déjà trop grand (voici pour la question de la quantité des médias) ? Ne faut-il pas entendre le pop art comme une stratégie pour transformer la fonction de l'art comme consistante à faire circuler (autrement) des images déjà existantes ?

Plonger dans le flux sans pour autant y participer en ajoutant encore des images inconsistantes à d'autres images inconsistantes. Essayer plutôt d'en enlever ou de changer de structure pour produire des images non pas quantitativement, mais qualitativement illimitées : mettre le spectateur devant une image qu'il ne pourra jamais voir en totalité, faire en sorte que la perception soit consciente de cet écart entre ce qu'il y a à percevoir et ce qui sera effectivement perçu, rejouer donc la discrétion et la continuité des percepts dans la structure même des images.

C'est l'objet de la série Hisland qui progresse de jour en jour. Sa forme mute et évolue vers un point où les images ne seront plus fixées à l'avance, mais adviendront. Il ne s'agira pas d'une esthétique générative lowtech (ces images 1000 fois vues avec des primitives, des vecteurs, des pixels s'agitant en tous sens), mais d'entrer dans un monde. Courir le risque d'une imagination qui n'est plus structurée par une fin, par une résolution, rester au sein même des tensions qui individuent les images, qui les font advenir. Nous n'avons jamais été aussi proches d'une persistance de la genèse.

Sans doute cette question de la temporalité du flux n'est-elle pas sans rapport avec ce qui distingue une exposition publique d'une collection privée. Dans le premier cas, on ne fait que passer et l'oeuvre est évaluée selon ce temps fixé par le passage. Il faut qu'en quelques minutes, si ce n'est parfois quelques secondes, elle soit capable de nous affecter. L'esthétique doit nous saisir dans un temps bref, la simplicité est de mise le plus souvent, car nous n'avons pas le temps de nous attarder, il y a tant d'autres oeuvres à voir.

La perception change radicalement quand il s'agit d'une monstration dans un lieu privé, dans un appartement par exemple, dans lequel la relation de l'oeuvre à celui qui voit est quotidienne. Cette saisie rapide de l'oeuvre peut alors s'épuiser, car le collectionneur, à la différence du visiteur, voit et revoit jour après jour la même oeuvre. Elle peut le lasser d'un effet trop facile. Bien sûr, il y a des travaux qui ne s'épuisent pas et dont la richesse plastique, le travail de tensions n'est jamais résolu par la perception. Mais le plus souvent, l'oeil appauvrit au fil du temps l'image qui vu la première fois dans l'étonnement sera progressivement reconnue dans la répétition de la présence. Comment une oeuvre habite-t-elle la perception dans un lieu domiciliaire ? Est-il possible qu'elle la hante comme un hôte étranger, toujours présent, mais qui n'est jamais à sa place ?

C'est sans doute là que l'esthétique du flux est nouvelle. Le changement n'est plus seulement dans la perception qui vient renouveler son travail d'interprétation (voir et revoir comme si c'était la première fois), il est aussi à présent dans la matière même de l'oeuvre, dans ce que nous voyons, c'est-à-dire dans le référent, un changement. L'oeuvre, tout en gardant un fil conducteur, peut évoluer au cours du temps, changer de formes. Ce changement n'est pas du tout au rien, mais plutôt une variation selon un modèle implicite. Cette variation définit un spectre de possibilités, minima et maxima dans lequel beaucoup d'agencements sont possibles.

Il ne s'agit alors pas de succomber à l'utopie qui serait celle de l'oeuvre totale, comme si avec un peu de programmation on pouvait faire une oeuvre vivante évoluant de formes totalement, radicalement. C'est beaucoup moins ambitieux que cela, plus infime, mais sans doute finalement plus intense : la variation est une différence dans la répétition, car ces travaux sont répétitifs, si on y voit pas toujours la même chose, c'est la même atmosphère qui y règne, le même flux. La place de la variation est inframince, elle est la trace que laisse la répétition sur elle-même, comme si une différence pouvait s'effectuer dans l'identité, c'est-à-dire dans le modèle. Car il faut bien comprendre que tous ces travaux programmés le sont sur un modèle, mais non pas en un sens platonicien (le modèle comme garantie ultime de l'identité de soi à soi). Tout se passe ici comme si le modèle informatique mettait en doute le principe d'identité parce qu'il est à la source d'une variation, c'est-à-dire d'une différenciation qui permettant un changement d'intensité ouvre donc la perception à elle-même.

Que signifie alors voir et revoir jour après jour non pas un tableau à l'interprétation infinie, non pas un film au flux machinique avec son début et sa fin, mais un ensemble de médias variants? Quelle impression cela laisse-t-il sur le corps ?

DANCE WITH (HER)

18 04 08 / ESQUISSE

Il y a des centaines de jeunes adolescentes, principalement américaines, qui dansent sur Internet. C'est un étrange phénomène. Elles réalisent une chorégraphie sur un morceau de R'n'B mimant le clip original. Elles se filment, le plus souvent avec une webcam et diffusent le résultat sur Youtube. Elles sont productrices et diffuseuses. Elles sont le circuit des médias contemporains. Une nouvelle forme d'image indépendante ?

On peut bien sûr railler de telles pratiques, en dénoncer le conformisme, démontrer que le réseau fait circuler des pratiques du corps de plus en plus standardisées parce que de plus en plus informées les unes des autres. Critiquer aussi le voyeurisme (vieille culpabilité de celui qui pour critiquer a dû devenir lui-même un voyeur, échange des rôles dans la logique de la représentation) et l'exhibitionnisme de ces (pauvres) jeunes filles se donnant à notre regard, se conformant à un désir grégaire. Sur le réseau, les corps ne sont pas seuls.

Par de telles réflexions, on aura évité bien sûr l'essentiel : se pencher vraiment sur ces images, non comme un reflet, mais comme une action. Ces images ne produisent pas des représentations qui risquent toujours d'être pensées sur le modèle original-copie, vrai-faux, moral-immoral, mais des modes d'action sur et dans le monde.

Ces jeunes filles sont des adolescentes, elles sont au seuil, parfois franchi, de la séduction. Peut-être n'ont-elles pas agit, mais elles vont le faire, bientôt, elles y pensent. Déjà, les images sont là, le désir d'un baiser, d'une caresse, le frisson qui monte quand on sent cette chaleur-là, les corps qui se rapprochent. Qu'est-ce que ce moment précis de la vie a à voir avec la standardisation des corps diffusés sur Internet ?

C'est toujours la même histoire en art, particulièrement au cinéma. L'histoire d'un adolescent un peu mal foutu, timide, qui arrive dans un endroit qu'il ne connaît, rempli de désir, incapable de les assumer comme immobilisé par le trop et le pas assez, une congestion du possible. Regardez le cinéma américain et la figure récurrente de ce jeune perdant qui ne parvient pas à agir, qui voit les autres agir comme si la vie défilait devant ses yeux sans qu'il puisse y entrer, sans doute le cinéaste, Scorsese et Spielberg et tant d'autres. Godard à sa manière qui a rêvé dans les années 60 une autre vie, celle de Welles et de ses actrices, une vie désirante, libre, comme le flux du désir.

Nous connaissons cette figure du teenager mal dans sa peau. En face, il y a ces adolescentes. Ont-elles tout le pouvoir de séduction ? Que fait ce jeune homme timide, n'osant les aborder ? Souvenez-vous réellement de cette émotion, de cette hésitation et du conformisme des soirées, des premiers baisers. Chacun fait la même chose à peu près au même âge, et pourtant, vous le savez, c'est singulier, c'est votre histoire. Vous avez embrassé comme chacun, votre corps a bougé comme d'autres, cherchant la bouche, effrayé à l'idée de mal embrasser, vous aviez quoi ?, 11, 12 ans ? La palpitation chaude qui prend à la gorge, l'émotion si vive, à couper le souffle.

Il y avait ces jeunes filles si désirables dans votre école. Qu'est-ce que ça voulait dire pour elles de supporter tous ces désirs, c'est-à-dire finalement ces images, ces projections qui, répétons-le ne sont pas des représentations, mais des actions ? Comment une adolescente peut-elle répondre à une image ? N'est-ce pas à son tour en produisant une autre image ? Par exemple, anorexique ou encore en dansant devant une webcam et en s'offrant au regard de l'anonyme qui est sur Internet ? Il s'agira alors de rentrer dans le rêve d'une femme, d'en faire partie et que peut-être au matin elle vous raconte ce rêve de vous.

La passion des anonymes, titre d'un article que je suis en train d'écrire, est cette circulation du désir sur Internet qui vient répondre à toutes ces projections intensives que nous faisons les uns sur les autres.

Regardez bien Dance With Me, il y a des jeunes filles belles d'autres moins. Et c'est vrai qu'on les juge ainsi, trouvant le plus souvent grotesque la danse d'une ado un peu grasse, puis étrangement désirable (qu'on convertira en l'obscène d'une fillette voulant trop vite devenir femme) le mouvement déhanché d'une jeune fille répondant aux critères de beauté. Mais qu'est-ce que cela veut dire pour cette première fille de se diffuser sur Internet ? N'y a-t-il pas là un éclat profond de rire détournant la standardisation de notre regard ? Et si certaines jeunes américaines semblent assez stupides pour adopter le lapin de Playboy en intériorisant le regard réducteur de certains hommes, cela ne signale-t-il plus profondément, dans le tissu du réseau, la normalisation désirante de notre regard, comme si le désir ne fonctionnait qu'à cet échange entre la norme et la singularité. Souvenez-vous encore dans cette chaleur à couper le souffle d'un des premiers baisers, l'hésitation et le frémissement, les mains moites, le coeur qui va exploser.

COMME VIDE

28 03 08 / ESQUISSE

Des espaces laissés vides, comme à l'abandon. Il reste des groupes de chaise, une estrade, un tableau, les fenêtres sont brisées depuis longtemps. Ils devaient donc se réunir là, professer des mots, articuler des phrases, réciter des textes écrits par d'autres. Mais que se disaient-ils au juste ? Sur quoi portait leur assemblée ? Les mots avaient été perdus, il ne reste que ces lieux.

Il y avait eu un face-à-face entre celui qui prenait la parole et ceux qui la laissaient. On voyait encore dans ces salles la trace des corps effleurer. En observant les chaises, il dessinait les personnes venues ici, côte à côte, de tailles différentes même si elles étaient identiques les unes aux autres. Il voyait aussi les différents groupes, répartis dans le temps, la chaleur de la chaise laissée à un autre et un autre et un autre. Ce n'était pas une accumulation informe, c'était au contraire des formes précises, singulières et irréductibles les unes aux autres. C'étaient des souffles, des mains se touchant pour se retrouver, des regards baissés et se tournant de côté.

À présent, il était seul, entouré de ces vestiges. Il savait ne rien pouvoir trouver du regard. Ils n'étaient plus.

READYMADE ET API

21 03 08 / TECHNOLOGIES

Suite à une modification de l'API pour Flash dans Twitter, avec une restriction du crossdomain.xml, j'ai dû retravailler Waiting en passant le XML par du PHP. Ça y est je parle chinois…

Cet aspect technique révèle pour ainsi dire une nouvelle étape du Readymade, que j'avais déjà signalé il y a quelque temps. Si le Readymade est au début une blague, inventée par le salon des incohérents et reprise par Marcel Duchamp (Marc Partouche, *La Ligne oubliée, bohèmes, avant-gardes et art contemporain de 1830 à nos jours*, Romainville, Al Dante, coll. &, 2004), son génie fut de montrer combien le contexte modelait la perception de l'oeuvre et d'ainsi s'amuser dans un clin d'oeil critique des effets d'autorité, de validation, de justification. Retourner donc la perception sur elle-même, elle revient sur ses propres effets et la déstabilise, la rendant sensible à elle-même. Il y a avait aussi une fascination pour l'industrialisation des biens manufacturés, l'idée que la production artistique était fragile face aux moyens et à la beauté industrielle (*Brancusi contre États-Unis, un procès historique 1928*, Adam Biro, Paris, 1995), idée que l'on retrouvera dans le pop art.

Le Readymade fonctionnait par déplacement révélateur : prendre un objet inadapté à un contexte pour témoigner de la puissance et des capacités de ce contexte, de sa forme, de ses fonctionnements. Lorsqu'un travail artistique intègre un flux de données, il y a là aussi l'ouverture à un contexte donné. Le dispositif devient dépendant de ce flux, et cette dépendance peut prendre la forme désagréable d'une instabilité, obligeant, comme j'ai dû le faire, à modifier le dispositif technique quand le flux de données est modifié par son propriétaire. Ceci a des implications importantes d'un point de vue de la production artistique : le médium, dans sa technicité, est dépendant d'un autre médium sur lequel on n'a habituellement pas de prise. Cette dépendance est persistante, elle continue dans le présent et rend le dispositif instable dans le temps, il pourra disparaître non par un dysfonctionnement interne ou par l'usure comme c'est habituellement le cas pour une oeuvre d'art, mais par un dysfonctionnement externe. Ce caractère exogène implique, d'un point de vue esthétique, une non-immanence du dispositif en flux : comment considérer l'oeuvre d'art comme consistant et persistant en elle, devant parler par elle-même, ce qui est la vision du sens commun, quand son médium même est exogène et dépendant ?

Ce n'est pas là simplement une question technique ou régionale, car cette dépendance doit être articulée avec ce sentiment existentiel plus général que nous avons face aux flux d'informations et de toutes sortes, le sentiment que nous sommes débordés, dépendant et en quelque sorte impuissant face à un monde surinformé.

En ce sens, la logique esthétique du flux est une continuation et un retournement du Readymade, et pour ainsi dire un naturalisme : non pas déplacer un objet dans la force d'un contexte artistique, mais déplacer un dispositif artistique dans un contexte composite (il peut y avoir plusieurs flux) qui n'est pas artistique.

MACHINES DE PRODUCTION POUR AMATEURS

18 03 08

Chaque nuit, depuis des mois, mon ordinateur ronronne, il calcule. Pendant mon sommeil, alors que les images m'envahissent dans l'oubli nocturne, les pixels s'affichent, se figent et s'enregistrent. Le moniteur est éteint pendant que le processeur calcule des équations dont je n'ai aucune idée. Le lendemain matin, les fichiers sont là, je n'ai plus qu'à les assembler : 30 000 *18 000 pixels, 74 000* 71 000 pixels. J'aimerais mettre en série des ordinateurs, créer des serveurs de rendu, en faire encore et encore.

Cette question de la production a toujours été présente. Non pas comme une boulimie de travail, mais simplement l'urgence d'un temps déterminé, journée, semaine, je ne vois pas plus loin. En 1987, j'avais acheté un Amiga 2000, un genlock, un digiview scanner vidéo, j'avais une caméra V-5000 de Sony, un pied, des éclairages. Généalogie qui fera sourire tendrement ceux qui avaient commencé à l'université de Vincennes sans même avoir de rasters, mais qui garde pour moi l'odeur de la fin de mon adolescence. J'étais équipé pour

réaliser de A à Z des images et des sons. Je rêvais alors de mêler des images de synthèse et des images vidéo. Même si le matériel était alors lent, les résultats incertains et mes intentions confuses, ma question était alors celle de l'indépendance : devenir un lieu de production, construire sa maison autour d'un studio, studio@home, à une époque ou cette notion n'était pas encore inspirée par le modèle musical (et il y aurait tout lieu de remettre en cause cette antériorité du DJ sur l'artiste visuel).

Depuis le matériel, comme on dit, s'est démocratisé, il n'a plus le caractère exotique de l'art dit « numérique », cette catégorie qui aura existé pendant une quinzaine d'années, utopie d'un art s'alliant à la science. Mon studio ressemble à tous les bureaux, un peu plus de fils peut-être, un peu plus de disques durs sans doute, des ordinateurs en pagaille qui ronronnent doucement. Mais je considère encore cet appareillage non comme des instruments à utiliser pour consulter, mais comme des machines à produire, permettant de prendre tous les rôles les uns après les autres de ce qui était séparé dans les équipes de production industrielle cinématographique, parfois dans la plus complète incompétence. Des machines pour l'amateur que je suis, amateur à entendre dans son double sens de quelqu'un ayant le goût de et d'une personne ne sachant pas ou pas très bien.

Pour ne pas être freiné par la multiplicité des fonctions, il aura fallu pendant quelques années un peu d'incompétence et d'insouciance, un fini hésitant, une superficialité dans le faire, disons-le une incapacité même à finir quoi que ce soit. Je passe à l'étape suivante. Faire en sorte que chaque image, car ma question finalement reste centrée autour de l'image, tienne, se soutienne en quelque sorte, puisse être vu (est-ce encore possible cette solitude de l'image ?) ni à l'intérieur du flux (le pop art est devenu sa caricature) ni à l'extérieur (la résistance bien-pensante), ni même en marge (le ghetto, la minorité comme lieu commun), mais dans un rythme qui résonne avec les flux dominants sans leur ressembler, savoir que le flux n'est pas que de pouvoir, que la production esthétique ne rejoue pas obligatoirement l'utopie de contrôle à l'oeuvre dans les mécanismes technos scientifiques, se défier donc des expériences quelque peu naïves qui sont faites aujourd'hui en art démontrant la puissance de tel ou tel artiste, ce faux flux dégoulinant à la surface de nos perceptions, se méfier encore de ces fausses puissances qui ne viennent que rejouer d'autres puissances, toutes aussi absurdes, qui sont réellement des pouvoirs politiques, économiques et guerriers, laisser donc une place à la fragilité, à la bordure, à la peau, à cette palpitation des corps et des regards quand nous touchons l'être aimé sans pouvoir nous en rapprocher, et le touchant encore dans un frisson étonné, et encore.

L'invention des images
15 03 08 / Théorie

Le XIXe siècle fut sans doute une période riche en inventions. Les travaux de Georges Didi-Huberman, de Jonathan Crary et de Friedrich Kittler essayent de montrer, selon des axes différents, combien cette période fut importante pour le développement de notre imaginaire.

Sans doute ce que fit Charcot à la Salpêtrière, photographiant et mettant en scène des hystériques tentant elles-mêmes de répondre à une attente, fut un acte décisif dans ce qui allait brouiller de plus en plus la distinction entre le prétendu réel et la fiction, entre l'observateur et l'observé. Dans la formation de ces images même, dans la relation qu'elles mettaient en place entre l'objectif de l'appareil et le sujet photographié, il y avait du fantasme, non pas simplement l'enregistrement d'une lumière donnée, mais tout un dispositif, l'invention d'une relation.

Ne peut-on pas alors éclairer certaines pratiques contemporaines, par exemple celles s'étant intéressées depuis une quinzaine d'années au cinéma ou par la performance filmée s'intéressant à la répétition dépressive des gestes, par cet autre dispositif de l'enregistrement photographique des hystériques ? Est-il possible d'élaborer une articulation entre ces dispositifs artistiques et ces recherches scientifiques ? N'est-ce pas dans ces dernières que s'inventent d'une certaine manière le brouillage entre réel et fiction par un feedback performatif (le photographe attend une réponse que l'hystérique imagine à son tour et lui donne en lui répondant…). Ce feedback est une certaine manière de produire des images et de les faire circuler dans la sensibilité : qu'est-ce que je perçois au juste en voyant cette invention moi-même me réinventant cette image ?

Comment nous vient une image dans cette circulation entre l'objet photographiant et le sujet photographié ? Ne peut-on pas relier cela à la production contemporaine de certaines images numériques qui sont du langage (*comme* le fantasme), qui sont du code (*comme* le fantasme)?

PIONNIERS

12 03 08 / THÉORIE

Il y a actuellement une certaine tendance dans l'histoire de l'art numérique qui consiste à utiliser la notion de pionnier. On retrouve ce terme de plus en plus souvent lors de la présentation d'artistes, dans le sous-titre d'ouvrages scientifiques. Tout se passe comme si nous arrivions dans les arts numériques à un âge de raison ou il fallait reconnaître ses pères, ses mères, ses aïeux, ce dont on hérite, ce qu'on doit à ceux qui nous ont précédés. Construction d'une histoire basée sur la dette.

Chercher le pionnier dans un domaine c'est trouver le premier, l'origine, celui qui a ouvert le chemin (comme le veut le sens militaire premier du terme). On peut bien sûr passer à côté de ce terme sans remarquer toutes les implications qu'il a sur la construction d'une histoire de l'art numérique. On peut également s'arrêter un moment et décomposer les conséquences historiographiques d'un tel concept. Car finalement qu'est-ce donc que le désir de trouver le pionnier si ce n'est d'inventer une origine, et ceci, dans le sens le plus classique du terme, une origine temporellement antérieure à notre présent ? Et cette antériorité n'est-elle pas l'invention d'une certaine autorité du passé sur notre temps ?

Ce n'est pas un hasard, si cette notion de pionnier est surutilisée dans les nouveaux médias. Car ceux-ci semblent se développer sur le plan industriel selon une innovation permanente où une nouveauté succède, à peine annoncée, à une autre nouveauté. Comment dans ce rythme, retrouver les billes de l'histoire classique, d'une chronologie assurée permettant de mettre en échec ce sentiment de débordement quelque peu chaotique dans lequel nous plonge l'industrie technologique ?

En fixant une origine, le pionnier, on se câle sur une temporalité de l'invention. L'impact historiographique de l'innovation permanente est limité par la chronologie de l'invention héritée du XVIIe siècle. Le pionnier en art numérique aurait le mérite d'avoir utilisé le premier une technique précise, ou même de l'avoir anticipée. Les tard-venus ne feraient alors, au mieux, que déployer les possibilités ainsi ouvertes. L'effet paradoxal du rythme effréné du développement technologique n'est pas la construction d'une histoire diachronique, mais d'un retour à la conception moderniste de l'histoire.

Plusieurs raisons nous font douter de l'usage du pionnier : cet usage est-il adapté à son objet ? Peut-on limiter la compréhension esthétique à une chronologie fondée sur l'origine ? Être le premier, avec tout ce que cette primauté comporte de problématique, accorde-t-il la moindre valeur à la démarche artistique ? La temporalité de l'histoire de l'art est-elle chronologique ? Doit-on calquer l'historiographie des arts numériques sur ce modèle de l'invention technique ? Ou en d'autres termes, la technique comprise en ce sens est-elle l'élément fondamental de la compréhension historique ? Les artistes peuvent-ils fonder leur innovation sur l'usage des techniques ? N'est-ce pas là une facilité que de croire qu'on innove esthétiquement parlant quand on est le premier à utiliser telle ou telle technique dont on hérite du milieu industriel ? Regardez la fuite en avant de certains artistes par désir d'être enfin à l'origine de quelque chose, fuite en avant par désir de faire histoire.

Dès que l'on veut fixer une origine, on se retrouve devant les paradoxes classiques de la décomposition du temps. N'y a'-il pas finalement dans l'usage de cette notion quelque chose d'horriblement sentencieux : une entreprise de justification et de validation un peu puérile (» C'est moi le premier ! »). Il y a même certains artistes qui sont devenus historiens de l'art numérique pour se donner, comme par hasard, une place de pionnier. Cette ridicule autojustification n'est pas même justifiée au regard d'un discours qui serait sa propre invention, elle n'est qu'une mise en sarcophage. Il n'y a là que vulgarité égocentrique (et c'est pourquoi quand on théorise en tant qu'artiste il faut toujours le faire avec la plus grande méfiance par rapport à soi-même, chercher dans les images, comme dans les discours une altérité inutilisable). Ceci nous empêche de rester proche de la sensation qui elle n'est pas (seulement) chronologique, qui se déploie selon des allers et des retours, des mémoires qui reconfigurent ce qui a été mémorisé.

LE TEMPS DU REGARD

02 03 08 / ESTHÉTIQUE

Je suis en train de travailler sur une nouvelle version de Waiting. Je remarque que beaucoup de mes travaux développent une temporalité indéfinie. Indéfini et non infini, indéfini au sens de ce qu'on ne sait pas d'avance, d'un avenir inanticipable, non d'un futur calculable. Ce sont souvent des vidéos dont il est impossible de déterminer le temps partant d'un point pour aller vers un autre. La durée n'est pas inscrite linéairement sur le support, elle dépend de part en part du présent.

Ces expérimentations sont génératives. Elles sont produites à partir d'un stock important d'images, de données textuelles, visuelles et sonores glanées sur Internet, et d'un programme qui associe ces différents éléments selon le flux du réseau et des cycles temporels semi-aléatoires. Croire que cette machinerie n'est pas réglée serait une erreur. Il s'agit d'un programme avec ses règles. L'aléatoire n'est qu'un effet.

Il y a sans doute une fascination pour les possibilités fictionnelles du génératif. Autant je ne suis pas intéressé par les jeux formels d'un génératif abstrait ou d'un génératif informatique auto-référentiel, comme une boîte isolée, un ordinateur présentant sa propre puissance, autant quand la génération est associée à des éléments extérieurs, dont l'exemple le plus frappant est le réseau Internet, le caractère inanticipable de ce qui est produit me passionne.

Quel est le statut du montage ? Que vois-je au juste (tant pour le prétendu auteur que pour le spectateur) ? Et quelle est la nature du temps perçu ? Il y a sans doute dans l'inanticipable que s'offre ainsi l'artiste, l'occasion favorable d'une touche. Comme en peinture la temporalité de la production du tableau est constituée de touches successives qui sont autant de dérobades au pouvoir de maîtrise du peintre. À chaque touche, il s'offre la possibilité d'une résistance de la matière, à laquelle à la touche suivante il tente de répondre, et ainsi de suite, comme une marche à chaque pas déséquilibrée et rééquilibrée à la suivante. En mettant un random, en allant chercher un

RSS dont on n'est pas l'auteur, en faisant une fonction automatique de recherches dans les blogs indexés par Google, on s'offre cette temporalité très spécifique de la touche, anticipation et rétention tout à la fois.

On peut alors penser que la temporalité classique de la production picturale n'est peut-être pas si éloignée de ce qui s'offre dans la temporalité générative, même si les moyens utilisés sont différents. Le temps de la peinture est cet étrange dessaisissement par un espace représenté, fonctionnant par ses bords, son cadre, ce qu'il montre, ce qu'il cache, ce qu'il indique, ce qu'il soustrait. Opérant un choix dans l'espace, le tableau offre un temps indéfini au regardeur posté devant la surface, libre de rester ou de partir, de se sentir là présent à côté du tableau, juste sur son bord. Devant une proposition générative non formelle, on ne cherche pas nécessairement à savoir comment c'est fait, à découvrir le truc technique. On est devant quelque chose qui se modifie, seconde après seconde, et qui n'est pas le passage d'un point à un autre, puis un retour au début. On est devant un temps qui continuera lorsqu'on sera parti et qui sera toujours différent. C'est là la grande spécificité du génératif : au-delà de l'interprétation singulière de chacun, ce que je vois personne d'autre ne le verra, cette image, ce texte, ce son ne se répéteront jamais de façon identique, et pourtant cela ne m'est pas destiné en particulier. Tout se passe donc avec le génératif comme si la temporalité produite de l'esthétique du spectateur était en partie déléguée au fonctionnement même des images. Cette partie de l'esthétique ainsi incorporée au programme vient redoubler l'esthétique du regardeur qui en voyant ainsi quelque chose se dérouler radicalement hors de lui, voit aussi quelque chose se dérouler pour lui, au sens ou il sera le seul à l'avoir vu, ce pour lui est accidentel. Il est anonyme. Ce n'est pas lui en personne qui est visé. Si le temps du regard pictural était fondé sur le détour des bords, alors ce détour est redoublé avec la génération programmatique, permettant peut-être au spectateur de doubler sa marge, c'est-à-dire sa perception.

Lorsqu'une personne décide d'acquérir un travail génératif, il ne place pas seulement chez lui quelque chose qui a la bougeotte, qui va à droite, à gauche selon une hauteur ou une largeur aléatoire. Il décide d'accrocher dans son domicile quelque chose dont l'opération indéfinie n'est plus seulement interprétative. Pour que cela opère, il ne doit plus y plonger le regard. Ça opère, même quand il n'est pas là, et il sait cette absence de lui à l'oeuvre. Le génératif nous parle peut-être d'un monde dépeuplé.

TECHNOLOGIES ET CONDITIONS DE LA PERCEPTION

27 02 08 / ESTHÉTIQUE

La question de savoir si les technologies numériques sont transcendantales peut sembler au premier abord régionale et technique. Mais on en comprend mieux l'enjeu lorsque revenant à l'héritage kantien, le transcendantal est compris comme les structures a priori de la perception permettant de passer du divers intuitif à l'unité du concept par la médiation de l'entendement.

«J'appelle transcendantale toute connaissance qui ne porte point en général sur les objets mais sur notre manière de les connaître, en tant que cela est possible a priori» (Kant, Critique de la raison pure, introduction, §VII, III, 43)

Poser cette question, c'est se demander si les technologies modifient les conditions de possibilité même de la perception et non pas simplement quelques objets. C'est donc s'interroger pour savoir si elles sont simplement de nouveaux objets ou modifient notre manière même de connaître et d'accéder aux étants. Il semble difficile de répondre par la négative dans la mesure ou les technologies affectant notre manière d'inscrire et de lire nos mémoires individuelles, modifient par là même l'accès à l'ayant-été, au contexte, à la construction du sujet et donc au transcendantal.

Cela ne revient pas à dire, dans le cadre de l'art numérique, que les technologies sont une tabula rasa aussi absurde d'ailleurs que ceux qui ignorent les singularités de l'art numérique en voulant le remettre dans la droite ligne des arts classiques. Le désir de rompre tout comme le désir de ramener le nouveau au connu sont deux aspects d'un même affect qui se méprend sur la nature du nouveau. Ce dernier est une individuation qui est liée à ce qui précède et qui rompt dans le même mouvement avec lui.

Si les technologies sont des structures transcendantales, on comprend mieux l'intérêt des arts numériques s'interrogeant sur les nouvelles conditions de possibilité de la perception. Nous sommes alors bien loin d'un art simplement dans l'air du temps, à la mode, vjing, art-design et autres breloques. On peut même aller plus loin et estimer que nous avons délégué une partie du transcendantal à la machine. La capacité de traduire quelque chose en autre chose, de chercher, de compiler, de rassembler des informations éparses en une forme plus unitaire, sont des fonctions qui ressemblent fortement (sans y être identiques) à celles habituellement attribuées à une approche épistémique. On peut donc parler d'un effet de délégation transcendantal. Et n'est-ce pas cela que nous ressentons intimement quand nous perdons des données informatiques ? N'avons-nous le sentiment vif, bien qu'inexpliqué, de perdre le sol sur lequel nous nous tenions, non par quelques dépendances à l'ordinateur, mais parce que plus profondément celui-ci configure bel et bien une part des conditions de possibilité de notre perception ?

Il faut franchir encore un pas et comprendre que le concept même de transcendantal a été élaboré à une certaine période historique en fonction d'un certain état méthodologique de la connaissance. La diversité de plus en plus grande des percepts exigeait qu'on comprenne de quelle façon, il était possible de constituer une connaissance solide et rassemblée. Il fallait pour cela penser un cadre de réception des percepts, une manière de passer de la pluralité à l'unité fondée sur un principe externe à la pluralité elle-même. Dans ce processus, le sujet avait une place importante. C'était lui, sans visée consciente, mais agissante, qui rassemblait les percepts, les configurait dans

l'entendement et produisait des concepts de la raison (bien que le sujet kantien soit problématique, car comme vidé). À partir du moment, ou les conditions de la connaissance, dans sa mémorisation, son inscription, sa lecture, changent de façon importante, quand de surcroît une partie de la fonction classique de l'entendement est déléguée à une machine (et que fait donc un moteur de recherche si ce n'est cela ?), quand enfin la relation d'un pluriel perceptif au singulier conceptuel (dans une certaine tradition allant de Platon à Kant) est elle-même affectée par des processus machiniques, alors on peut penser que le numérique change jusqu'aux conditions du transcendantal en en modifiant la définition et la structure la plus intime.

EXISTENCES VARIABLES

25 02 08

Toujours ce même sentiment en finissant (peut-être) dans quelques jours le projet World State : la capacité informatique a produire de la variation (lecture non linéaire) et de la variabilité (transduction et génération) induit une « nouvelle » forme de fiction.

« Nouvelle », car si le désir de la variation n'est pas nouveau, et il serait en ce sens absurde de caricaturer les fictions passées comme simplement linéaires, sa formation l'est. Avec le numérique, la variation n'est plus simplement l'écart esthétique entre l'intention d'un auteur et la visée d'un lecteur. Elle n'est plus seulement fonction d'une lacune, d'un manque, d'une divergence du temps, qu'on l'appelle au cinéma montage ou ellipse dans le roman. Elle a, cette variation, effectivement lieu dans le support même d'inscription informatique, dans sa genèse et de ce fait elle emporte tout sur son passage, elle se répand de proche en proche sur tous les composants. La visée du lecteur pourra diverger à son tour, faire diversion de cette bifurcation au coeur même des processeurs.

Toujours ce sentiment vif : cette forme de fiction variable, sans narration, c'est-à-dire sans le méta-discours du narrateur, n'est pas simplement une capacité technologique. Ce n'est pas parce que les ordinateurs permettent une telle modalité que nous nous y engageons. C'est bien plus parce que cette possibilité technologique répond en quelque sorte à nos existences. Cette sensation que quelque chose ne sera jamais résolu, une tension que rien ne viendra régler. Pas de narrateur, c'est peut-être cette vieille question posée par Lyotard et d'autres, de la fin des grands récits, car que supposaient ceux-ci si ce n'est toujours un narrateur, une voix qui parle à la place d'autres voix, qui prend la parole, qui interrompt le silence, fut-il idiot.

Une fiction sans narration donne-t-elle encore le sentiment d'un récit, d'une histoire dans laquelle on se plonge, dont on s'extirpe pour y revenir, encore et encore, dans un flux et un reflux qui est celui de l'esthétique, prise sur le vif d'une sensation qui nous échappe et qui dans cet échappement même devient perceptible ? Et les personnages, ancienne catharsis, écart de l'identité assurée d'elle qui nous fait devenir autre, sensation pour ceux qui sentent, qui font semblant ? Que deviendra encore plus généralement ce partage du sensible qui se fondait sur un accord implicite de celui qui prend et de celui qui donne ? Ce contrat de la fiction tiendra-t-il encore un peu ? Et pourquoi devrait-il persister ? Pourquoi y tenons-nous encore ? Ne pourrions-nous pas simplement l'abandonner sans nostalgie pour ouvrir un ailleurs dont nous ne pouvons anticiper que quelques signaux, les tentatives que nous sommes plusieurs à inscrire depuis quelques années ?

Je pense souvent à la dette que j'ai par rapport à Waxweb de David Blair.

VISÉES ET INTERPRÉTATIONS

10 02 08 / THÉORIE

Il existe quelques difficultés à interpréter les conséquences du nouveau régime numérique de production des images. Nous ne parlons pas ici de la reproductibilité du numérique, mais de sa variabilité. Il devient possible de produire des agencements d'images et de médias qui sont variables, c'est-à-dire une déconnexion entre le temps de la production et le temps de la perception. En ce sens, l'inscription fait défaut, l'inscription au sens de ce qui joint sur une surface déterminée l'intention d'un producteur (artiste) et la sensibilité d'un récepteur (public).

On pourrait rapprocher cela des représentations théâtrale ou musicale : le texte ou la partition ne règlent pas de façon pleine et entière le moment de l'interprétation et de la perception. Ce dernier moment est justement fonction de la dérive par rapport au premier. Mais ce qui change avec le numérique est la mécanisation de l'interprétation, non au sens de l'herméneutique, mais au sens précité de la lecture d'un texte. L'artiste produit un programme qui est interprété, c'est-à-dire joué, par un ordinateur. Le résultat de ce qu'il joue est en partie imprévisible quant à son ordre (aléatoire séquentiel) mais aussi quant à sa qualité (tra(ns)duction). Pourtant, le jeu est exact, il est numérique.

Quelle place, cette lecture-jeu laisse-t-elle donc à cette autre lecture, herméneutique et esthétique, de la part du spectateur ? Cette seconde lecture n'est-elle pas indubitablement modifiée par l'apparition de cette lecture antérieure qui lui donne à percevoir ce qui sinon

resterait invisible (le programme) ? Quelle est donc l'influence réciproque de ces deux lectures qu'il faut certes distinguer, mais dont on ne saurait sous-estimer l'articulation ? Et quelle influence sur la visée même de l'artiste qui élabore un projet, qui s'y jette ?

La compréhension populaire de l'art a été fondée sur une certaine relation entre production/inscription/perception. Cette relation a une histoire, elle a eu un début, elle a subi des changements, elle aura une fin. Tout le régime de l'intentionnalité artistique, qu'on a beau critiquer à la suite de Barthes, de Blanchot et d'autres, n'est pas pour autant terminé. Des questions aussi naïves que : Que veut dire l'artiste ? Quelle est son intention ? Est-ce que je comprends ce qu'il a voulu dire ? N'ont peut-être plus le succès d'antan, mais imprègnent encore nos raisonnements esthétiques. Il existe deux morts de l'auteur : une mort interprétative, nommons-la déconstruction, fondée sur le corps du texte. Et une mort technologique, la disjonction entre l'écriture, l'inscription, la perception. L'accord des trois n'est plus même pensable. Il y a des trous et des lacunes entre eux et c'est justement en fonction de ces gaps que quelque chose se donne à percevoir.

HABITUS

30 01 08

C'est encore la nuit et tout affleure. Devant la ville endormie, la fenêtre est close.

Est-ce le passé ? Des souvenirs ? La nostalgie ?

Chaque nom est prononcé intérieurement, souvent féminin, mais pas seulement. Un certain régime du corps, de la respiration, une chaleur en soi, une pesanteur aussi. Des amis perdus, des membres de sa famille, d'autres amis morts. Il y a aussi des noms qu'on a oubliés, on sait qu'ils existent, on garde une place aussi pour cet imprononçable.

Ce matin, cette presque-nuit, l'enfant et l'adulte n'existent pas. La chronologie se disloque.

On se souvient de tout, mais pas du passé. On se souvient de toutes ces traces qui continuent à agir. Le passé n'existe pas, pas vraiment puisque le présent est insaisissable. L'absence de distance n'est pas une proximité immédiate, ce sont des traces. Ce n'est pas un excès temporaire de mélancolie, c'est plutôt le reste du temps qui est un oubli, et ce qu'on oublie ce n'est pas le passé, ce sont ces traces effacées par d'autres traces du corps.

J'ai des choses à faire, des activités chaque jour. Je suis toujours rattrapé par ce que j'ai à faire. Il s'agit bien sûr d'une finalité, d'un objectif à atteindre, mais plus concrètement ce sont des mouvements de mon corps. Ceux-ci sont structurés selon des rythmes, des répétitions, des habitudes. Le matin, mes doigts encore engourdis par le sommeil, cherchent le café, il y a l'eau et le bruit de cette goutte qui tombe, répétitif en lui-même et de matin en matin. Il y a ce blog que j'aimerais alimenter selon un cycle de 24 heures, pour avoir une production quotidienne, quelque chose qui tient, mes doigts pianotent, mes yeux parcourent l'écran. Cette rythmicité du corps qui le prend (le corps), qui impose un cadre aux désirs et aux flux, c'est cela même qui maintient dans le silence les traces, les noms, les gens que j'ai rencontré, que j'ai aimé.

Se souvient-elle de moi ? Murmure-t-elle aussi parfois mon prénom, involontairement, simplement comme elle prononcerait une prière mille fois répétée dont elle aurait oublié le sens ? Existe-t-il donc une symétrie de ces traces de personne à personne ou tout cela est-il rejetée dans un silence qu'on n'ose pas dépasser ? Quel est mon silence ? Et quel est le sien ? Car peut-être que chaque corps, le matin ou le soir, quand l'heure n'est plus aux habitudes du corps, quand il n'a plus rien à faire ou qu'il n'a pas encore à faire quelque chose, prononce cette prière à ce qui semble disparu et qui rejaillit justement lorsqu'on est pas distrait.

Rien ne passe. Ce qui arrive continu à agir. Pas une action à distance. Pas une chronologie de l'avant et de l'après, de la cause et de la conséquence, mais une individuation. L'agitation du corps qu'on nomme activité, profession, étude, etc. est-elle une fuite face à ce qui pourrait devenir un engorgement de la sensation ?

Représentons-nous une ville, humaine population, à une heure précise, dans le secret des lieux, des personnes prononcent des prénoms, tout assemblé c'est une liste, une liste de murmures. Se pourrait-il que dans cette liste deux prénoms se répondent ? La personne porteuse d'un prénom murmuré, murmure à son tour le prénom de la personne qui l'a prononcé : le réseau est opaque, silencieux et sans secret, il est dysimétrique, car ce n'est pas un défaut de communication. Cette dysimétrie qui parcourt un réseau de personnes qui se sont parfois aimées, est ce que parfois un objet sensible (une oeuvre d'art ?) porte comme témoignage. Dire à l'anonyme, à celui dont on ne peut pas encore prononcer le nom, qui vient dans une galerie, un musée, sur Internet, dans la rue, que nous nous (lui et moi) savons cela (moi et lui), sans nous connaître encore.

LA RÉPÉTITION DES LIMITES: DIFFUSION, PROJECTION ET IMMERSION

20 01 08

Publié dans La prolifération des écrans / Proliferation of Screens, sous la direction de Louise Poissant, Presse de l'Université du Québec, Canada,

Un carrefour, les soubresauts d'une foule nocturne. Le pavé qui cogne. Déjà les lumières. Clignotement subtil des devantures. Bruissement des arbres, loin derrière. On s'approche. Le brouhaha augmente. La luminosité se diffuse. Sur les murs, au sol, sur les passants, les voitures et les touristes. On voit chaque détail. On ne voit rien. Chacun lève les yeux sans rien fixer de particulier. Les images emplissent l'espace, elles se cognent les unes les autres. Entrechoc des visions. Montée brutale d'une phrase à peine lue. Les images traquent le regard. Downjones, armée de terre, Virgin, Fox News, images tirées en temps réel de Flickr, suite de chiffres indéchiffrables, visages et logos en tous sens, Coke, soldats dans un désert qu'on devine irakien. Profusion des lumières. Signes ondulants sur une surface courbe et sinueuse. Un homme accroché à une échelle robotisée remplace une ampoule sur un immeuble.

C'est devenu un lieu commun que de souligner la multiplication des écrans dans la société contemporaine. De montrer combien l'omniprésence de ces objets bien particuliers vient modifier notre manière d'appréhender le monde[129]. On pourra être fasciné, révulsé, on adoptera le ton apologique ou critique, cela ne changera pas ce paradoxe : tout se passe comme si leur présence nous empêchait de penser leur influence.

La question de l'écran est souvent identifiée à celle de l'image en oubliant qu'il s'agit, d'une manière ou d'une autre, d'un support avec des propriétés matérielles précises. Et lorsque nous commençons à réfléchir à l'écran, non comme une entité visuelle immatérielle, mais comme un objet, tout se complexifie et devient étrange. Nous avons alors du mal à même délimiter la matérialité de l'écran, car il n'est jamais seul, il machine avec d'autres machines au travers de fils, croisés et décroisés, au travers de réseaux si complexes que personne, pas même les concepteurs de ceux-ci, ne pourraient en définir les limites. Car qu'est-ce que les limites topologiques d'une machine branchée, reliée à une énergie, donc à tout un réseau d'autres machines ? L'écran, mais nous devrions faire déjà attention à n'en parler qu'au pluriel, qu'à l'infiniment pluriel, les écrans donc sont des structures complexes qui changent selon les contextes. Leur modalité n'est pas définie une seule fois pour toutes.

De plus, la difficulté à approcher la question de l'écran est aussi liée au fait que nous utilisons un seul mot pour recouvrir des phénomènes forts différents. Les écrans de Times Square et ceux d'un ordinateur personnel sont-ils identiques tant comme structure matérielle que comme élément perçu et comme fonction instrumentale ? Et que dire de la relation entre un écran tactile et un écran recevant la lumière d'un projecteur cinématographique ? Que dire encore de l'écran du cellulaire affichant des SMS et cette même surface permettant d'enregistrer une séquence en mouvement et de la voir ? Non seulement l'écran est un seul mot pour des choses différentes, mais encore le fait qu'une de ces choses est unique ne veut pas dire que sa structure soit identique à elle-même en tous lieux et en tout temps. Il y a de la métamorphose dans les écrans.

Nous restons des heures durant le regard fixé sur ces surfaces planes et pourtant, beaucoup n'en sont pas satisfaits. Cette ambivalence affective n'est pas un épiphénomène. Elle est l'expression la plus tangible d'une tension esthétique plus profonde qui modèle de part en part notre relation aux écrans. Qui n'a jamais eu envie d'enfin décrocher de son ordinateur après des jours passés dessus ? De sortir au dehors pour détendre son dos ? Qui n'a jamais ressenti un énervement face à l'immobilité corporelle imposée par l'écran et le caractère en même temps très limité de celui-ci, la présence de ses bords, la définition médiocre de l'image supportant mal les reflets, le soleil cette autre lumière ? Qui n'a jamais rêvé d'une autre interface de visualisation pour enfin entrer dans l'image, en profiter pleinement, oublier le cadre ? Ce discours, nous le connaissons bien, il porte en lui une pulsion courant de l'oeuvre totale wagnérienne à la réalité virtuelle des années 80 : les désirs entrelacés d'une sortie hors de l'image, d'un retour au « réel » et d'une immersion qui serait aussi un oubli de l'écran. Remarquons combien le support de diffusion principal des images est perçu en même temps comme ce qui empêche la réalisation pleine et entière de celles-ci. Est-ce la fin de l'écran et cette fin doit-elle s'entendre comme la cessation ou la réalisation ?

Les succès actuels de la Wii tout autant que de Second Life correspondent à des symptômes dans notre relation aux écrans. D'une part, une relation au corps par l'usage d'une interface continue, c'est-à-dire abordant le corps dans son ensemble[130]. D'autre part, un désir d'immersion, de rentrer dans les images en profondeur, de les parcourir en tous sens pour perdre la planitude. Que signifie donc ce désir d'oubli de l'écran ? Car qu'on ne s'y trompe pas, c'est la question esthétique majeure aujourd'hui. C'est en effet par leur intermédiaire que nous percevons la plupart des images. Ils ne sont pas des moyens d'accès neutres à ces images, ils sont constitutifs d'une certaine esthétique au sens où ce qui importe peut-être est moins ce que nous voyons (les images) que la manière dont nous y accédons (les écrans). Il faudra donc comprendre que si, idéologiquement, les écrans semblent une technologie insatisfaisante et obsolète, que nous cherchons à renouveler par de multiples innovations, dont nous pourrions avec enthousiasme dresser la liste toujours renouvelée, il n'en reste pas moins que les écrans règnent encore, et de plus en plus. C'est là le signe d'une ambivalence structurelle des technologies qui est l'ambivalence du désir et de la projection dont elles sont le fruit. De sorte que nos affects, même les plus communs et les plus vulgaires, face aux technologies, sont révélateurs de ce qu'elles sont en tant que telles. C'est pourquoi il faut tenir compte de cette affectivité face aux écrans, pour pouvoir en faire la déconstruction et la symptomatologie, découvrir les strates souterraines de cette anthropotechnologie. Ainsi, les technologies sont toujours de quelques manières des écrans : écrans de désirs projetés, écrans de diffusion

[129] Anne Friedberg, The Virtual Window: From Alberti to Microsoft, The MIT Press, Boston, 2006
[130] Michele White, The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship, The MIT Press, Boston, 2006

qui transforment le monde, écran aussi au sens de ce qui fait écran, de ce qui empêche et de ce qui ,dans cet empêchement même, donne à imaginer ce qui fait défaut.

DIFFUSION TECHNIQUE ET IMMERSION TECHNOLOGIQUE

« Tous les fantasmes se projettent sur l'écran de ce fantôme (c'est-à-dire sur un absent, car l'écran lui-même est fantomatique, comme dans la télévision de demain qui se passera du support écranique et projettera ses images – parfois des images de synthèse – directement dans l'oeil, comme le son du téléphone au fond de l'oreille). »[131]

Pour approcher la tension entre la phénoménalité de l'écran et la relation des désirs d'immersion et de sortie, il nous faut dans un premier temps comprendre en quoi la première fonde la seconde, c'est-à-dire de quelles façons les différentes catégories d'écrans et le mouvement entre celles-ci qui les relient et les différencient, permet de comprendre le fantasme d'une fin de l'écran. De sorte que le refus de l'écran serait en fait une différence à soi, une sortie de l'écran hors de lui-même du fait de ses structures, bref une demande endogène.
Pour composer cette typologie il nous faut alors être extrêmement attentif à la topologie des écrans, à leurs positions dans l'espace et considérer chacun d'entre eux comme un agencement spatial complexe, une installation en quelque sorte. Cette attention à la localisation, nous la nommons chronotropie[132]. Mais il faut encore aller plus loin dans cette méfiance quant à tous les discours tendant à prôner un devenir immatériel de l'image et à signifier que si les écrans existent dans le fait, en droit ils n'en ont aucun et qu'ils disparaîtront logiquement, parce que les images sont seules. Il faut faire un pas de plus et esquissant la typologie des écrans, préciser tout autant les lieux, que les directions, les relations structurelles et causales entre les écrans, les images et les percevant que nous sommes.

La diffusion

La première catégorie à laquelle nous avons affaire regroupe tous les écrans qui assurent eux-mêmes la diffusion des images : télévision, moniteur informatique, écran de téléphone portable, LED en milieu urbain[133], etc. La causalité de ces écrans est pour une grande part interne, ils contiennent des éléments actifs permettant la diffusion des images et cette causalité a pour conséquence esthétique un mode qui va de l'écran au spectateur, les autres éléments comme la source de l'image sont le plus souvent invisibles. Il s'agit alors d'un face-à-face entre un objet qui diffuse et une personne qui perçoit comme dans *TV Buddha* (1974) de Nam June Paik où un bouddha observe immobile sa propre image dans un circuit fermé et frontal, voir c'est être vu[134].
Nous comprenons que la simple direction de diffusion de la lumière est fondamentale à la compréhension esthétique de l'écran. Ce dernier doit être défini comme la surface de l'image perçue. La relation entre les deux peut être de diffusion, comme dans le cas dont nous parlons, de projection, de rétroprojection ou d'autres modes encore comme dans le cas de l'holographie. Il faut donc faire la différence entre l'écran et l'image, car il n'y a pas d'identité esthétique entre les deux. Plus encore, l'écran se définit dans l'histoire des images comme l'indépendance entre la représentation, la surface de diffusion et le support d'inscription. Les images peuvent être enregistrées sur une autre surface que celle de diffusion, ce qui était irréalisable à l'époque de la peinture. Elles ont dès lors un mode d'existence non visible. L'usage du texte et de l'écran dans le champ des arts visuels[135] permet justement de signaler cette brisure entre la forme et la matière dans la représentation et de mettre en avant la question de l'écran comme telle. L'image devient hétéronome au sens où un écran n'étant pas attaché à une seule image, mais pouvant diffuser toutes sortes d'images, il faut le comprendre non seulement comme un objet, mais aussi comme une structure relationnelle.
La caractéristique la plus importante des écrans de diffusion est leur multiplication quantitative, mais aussi dans leurs types et dans leurs usages, tant et si bien qu'ils ne sont plus quelque chose de localisé, ils peuvent être n'importe où, chez soi comme au dehors, sur soi comme hors de soi. L'évolution actuelle de l'écran vers une portabilité de plus en plus grande, le rapproche de l'épiderme et prouve bel et bien sa dissémination. Cette tendance à la miniaturisation est parallèle à l'agrandissement des surfaces de diffusion. Dans *Listening Post (2003)*[136] de Mark Hansen et Ben Rubin de petits écrans affichent des phrases glanées sur le réseau. Chaque écran inscrit une phrase particulière, mais l'association de chacune de ces phrases dans un ensemble ne vient pas subsumer une intelligence collective, un métaécran. Elle produit plutôt le sentiment de singularités disséminées, ce qu'ailleurs nous avons nommé la passion de l'anonyme[137]. Ou encore les projets implantant des écrans sur les vêtements, comme si en se rapportant de plus en plus au corps ils finissaient par se retourner vers l'extérieur et être visibles par chacun. Le corps devenant matériel à voir et à lire. L'installation *05.02.2006 – 05.02.2007* (2007) de Claire Savoie est composée de plusieurs dizaines d'écrans intégrants des lecteurs DVD séparés les uns des autres par de petites cellules. On y voit le quotidien daté de l'artiste, des phrases défilent ici aussi avec quelques dates, des citations, des flux d'informations. Le passage d'un écran à un autre est assuré par la séparation de l'un à l'autre, par le fait que chaque écran est comme esseulé et que le spectateur devra donc reconstituer un fil, fil qu'il est lui-même. La passion de l'anonyme est aussi ici à l'oeuvre, car dans cette

[131] Jacques Derrida, Spectres de Marx, Galilée, Paris, p.163
[132] M.M. Bakhtin, The Dialogic Imagination: Four Essays by M.M. Bakhtin, translated by Caryl Emerson & Michael Holquist, University of Texas Press, 1981
[133] http://www.blinkenlights.de
[134] Georges Didi-Huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Éditions de Minuit, Paris, 1999
[135] Jenny Holzer, Truisms, Time Square NY (1982)
[136] http://earstudio.com/projects/listeningPost.html
[137] http://incident.net/users/gregory/wordpress/06-facebook-un-systeme-de-surveillance/.
La passion de l'anonyme sera le thème d'un prochain article où nous détaillerons les implications esthétiques du web 2.0 sur la représentation du politique.

autobiographie il n'y a rien de personnel. Tout se passe comme si l'ego s'était absenté et qu'il ne restait plus que les traces anonymes d'une existence aussi fragmentée et isolée que le sont les écrans côte à côte.
La multiplication entraîne une perte de spécificité de l'écran, nous ne savons plus très bien ce qu'il est, nous doutons de ses frontières et ce qui distingue la réalité du simulacre,[138] parce qu'en étant partout il perd les rituels de ses lieux de passage. En perdant ainsi leur spécificité, les écrans affectent profondément l'ontologie classique, c'est-à-dire la répartition des étants en plusieurs catégories selon l'être. Hans Gremmen et Monique Gofers dans *Empty Trashcan*[139] (2004) retournent la métaphore bureautique de l'écran informatique comme un gant en matérialisant le bureau de l'ordinateur sur le bureau où est habituellement l'ordinateur : des dossiers, une valise de polices de caractères, la poubelle, etc. Il ne manque plus que l'écran qui est comme renversé dans l'image que nous sommes en train de voir. La métaphore brise la relation hiérarchique entre la copie et l'original.
Cette dissémination est un autre nom de la banalisation des écrans comme éléments quotidiennement utilisés. Si l'écran, et par voie de conséquence l'image, était auparavant quelque chose de rare et rentrait donc dans un certain rapport de représentation avec le monde, à partir du moment où il devient banal, il sort de la représentation pour devenir quelque chose dans le monde, il devient lui-même un étant qui est sans que son être soit dépendant d'un autre étant. Les écrans ne sont pas seulement des instruments que nous utilisons ponctuellement, c'est bien plutôt eux qui ponctuent nos existences, qui, par exemple, nous donnent accès à l'état du monde, qui nous font parvenir des nouvelles de nos proches, qui construisent nos histoires. *Everything Must Go* (2006) de Stephanie Syjuco[140]est une sculpture qui met à plat des objets électroniques et en particulier des écrans, la planitude de ceux-ci est questionnée, leur multiplication aussi comme si cette dernière en suspendait l'usage. On ne compte plus les projets qui utilisent à la suite de Nam June Païk et de *Zapping Zone* (1990-1994) de Chris Marker le caractère sculptural des écrans, qui témoignent de leur obsolescence[141] rapide et de leur dissémination. Avec 2,4 millions d'écrans plats produits par an[142], ils sont partout et deviennent insaisissables, certains sont remplacés et abandonnés dans des décharges dont nul ne connaît l'emplacement. Remarquons, en prenant un peu de recul devant ce qui nous semble à présent normal, combien il est étrange de rester des heures durant plus ou moins immobiles devant ces objets que sont les écrans. Jamais nous n'avions regardé ainsi des étants, jamais nous n'étions entrés dans un tel rapport d'intimité, de proximité, de concentration quotidienne avec des objets. Essayons à présent de penser à ce que nous ressentons face à un écran, à cette sensibilité centrée tout autant que décentrée, à ce frayage, au balayage subtil de notre sensation. Quelles relations entre l'image et les bords? Entre ce qui entoure et ce qui cache ? Qu'est-ce que cette attention et cette inattention[143] portées aux écrans ?

La projection

La seconde catégorie d'écran est la projection. C'est le dispositif qu'a démocratisé le cinéma et qui a hanté notre perception pendant tout le XXe siècle. Sa chronotropie est très différente du cas de la diffusion. En effet, l'écran de projection n'a pas de composant actif. Il réfléchit passivement une lumière donnée, et produit donc une image indirecte qui le plus souvent, selon le schéma bien connu de l'allégorie de la caverne de Platon[144], vient du dos pour être rendue visible de face. Cette question de la source lumineuse comme double face ou pli, l'image ne venant pas de l'endroit où elle apparaît, rejoint bien sûr les questionnements ontologiques que nous avons déjà abordés. Mais plus profondément encore, l'écran de projection signale la déconnexion entre les supports d'inscription, de diffusion et de perception. Il y a la pellicule, la bande, le DVD, ce sont les images mémorisées qui en permettent l'itérabilité, il y a le projecteur qui diffuse et l'écran blanc qui nous permet de percevoir. La lumière est dans le dos, nous pourrions faire écran aux images, dessinant nos ombres, devenant l'écran de l'écran, nous y reviendrons.
Depuis André Leroi-Gourhan nous savons devoir être attentifs aux supports d'inscription et aux disjointures entre l'inscription matérielle, l'image est toujours quelque part, et la diffusion ou la projection esthétique, elle est perçue quelque part. Les écrans sont justement au coeur de cette disjointure localisée parce qu'ils sont des éléments d'articulation entre inscription et perception. Notre contemporanéité tente de rendre les deux de plus en plus autonomes afin de préserver l'inaltérabilité des signes, celle-ci fut-elle fantasmatique. C'est sans doute cette déconnexion croissante qui a pu faire croire à un devenir immatériel de l'image et provoquer le sentiment d'un caractère insaisissable de celle-ci. La réflexion critique sur l'écran, parce qu'elle s'attache à quelque chose qui est bel et bien matériel, nous permet de sortir de cette illusion tendancielle. Pierrick Sorrin a réalisé d'amusants petits dispositifs de projection qui grâce à de subtils jeux de transparence font perdre le support de l'image qui semble alors flotter enfin libérée de ce qui la soutenait.
La caractéristique de l'écran de projection est donc d'ajouter au duo inscription et diffusion, un troisième élément, la surface de perception. Cette dernière s'autonomise donc du dispositif technique de la diffusion avec lequel elle n'a plus qu'un rapport second et incertain. Cette triade vient rejouer sur la scène technique ce qui arrive à notre sensibilité face aux images, un décentrement. Le projet *Pileus : The Internet Umbrella*[145] (2006) de Sho Hashimoto et Takashi Matsumoto consiste en un parapluie sur la surface intérieure duquel sont projetées des images provenant d'Internet. Les images sont sur une peau protectrice, à l'intérieur, nous entourant de toutes

[138] La série 24 heures est exemplaire de cette inversion entre l'écran et le monde. L'action sur le monde ne sert qu'à vérifier ce qui est déjà présent sur les écrans, mais dont les recoupements sont incomplets. Le monde devient la mise en causalité des informations. http://incident.net/users/gregory/wordpress/18-les-deux-espaces-de-24-heures/
[139] http://www.designobserver.com/archives/021673.html
[140] http://www.stephaniesyjuco.com/cat_new.html
[141]http://www.altitude1000.be/festival2006/se30.php
[142]http://www.rtoonline.com/Content/Article/Oct06/FlatpanelDisplayShipmentForecasyt101706.asp
[143]Le livre de Jonathan Crary, Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture, The MIT Press, 2001, est à la source d'une théorie de l'attention et de l'inattention esthétique dans le cadre élargi des technologies numériques. Ce livre permet de comprendre comment une certaine esthétique est apparue au tournant du XIXe siècle au regard de 'émergence de l'industrie du spectacle et d'une certaine conception de la décomposition et de l'analyse du corps par la physiologie.
[144]Platon, La République, Livre VII, GF Flammarion, Paris, p. 279
[145] http://www.pileus.net

parts, mais visible par les autres passants tendant un peu le cou, jetant un coup d'oeil dans notre sphère privée. Non pas que voyons-nous, mais qu'est-ce que voir ?

À travers ce projet nous voyons apparaître une autre caractéristique de la projection, l'écran n'est justement pas spécifique. Quelque chose qui n'a pas été produit aux fins de projection peut pourtant être utilisé pour cela. La réappropriation ou le détournement est le propre de l'écran de projection avec lequel on peut volontairement changer le réseau instrumental et effectuer des branchements fonctionnels inattendus parce que ceux-ci passent par une simple projection. Il s'agit là d'une radicalisation d'un élément que nous avions déjà vu et qui est la non-spécificité de l'écran, pour ainsi dire son indifférence. Tout peut être utilisé à des fins de projection[146], la totalité des étants quelles que soient leurs formes, leurs courbes, leur étendue. L'image n'appartient plus à l'écran, c'est plutôt le contraire, l'image produit l'écran, il lui accorde cette fonction. Ainsi les personnages en chiffon de Tony Oursler, monde peuplé par des visages aux corps informes. Remarquons encore que les spectateurs sont généralement entre la source de diffusion et la surface de projection, ils sont des instances du dispositif et avant de percevoir, ils sont entre, dans cette disjointure qui joint les bords de l'image diffusée et de l'image perçue.

Le monde en sa totalité devient alors une surface sensible pouvant recevoir des projections. C'est encore la relation au monde qui est questionnée, car qu'est-ce donc qu'un fragment de monde rendu ainsi perceptible ? Dans *Txtual Healing*[147] (2006), Paul Notzold propose de diffuser sous forme de filactaire des SMS sur des immeubles, au bord des fenêtres d'habitation allumées. Chacune de ces bulles devient une pensée privée visible sur la surface du bâtiment. Il ne s'agit plus dès lors de projeter seulement des images, la projection devient un élément de l'espace architectural, il s'y intègre, s'y transforme, performe l'environnement qui l'accueille et fait se rencontrer deux intimités, ceux qui postent les SMS, ceux qui derrière leurs fenêtres dorment peut-être déjà.

On peut définir l'écran de projection comme une simple surface afin d'en marquer le caractère indifférencié. Le collectif Art+Com a créé *Medial Stage and Costume Design* (2002) dans le cadre d'un opéra pour expérimenter une autre surface possible de projection. Tandis qu'en arrière-plan une scène virtuelle se modifie en temps réel, les vêtements des acteurs sont utilisés pour recevoir des projections s'incorporant tantôt au fond, les singularisant parfois par une matière, une image ou une couleur. Grâce à la reconnaissance de forme, la projection est ajustée et s'adapte aux déplacements des chanteurs. Ce dispositif trouble la scène de la représentation, au propre comme au figuré, en modifiant la relation entre le fond, la forme et les figures qui, loin de simplement se détacher d'un arrière-plan, deviennent elles-mêmes quelque chose sur le fond duquel advient l'image. Elles font écran au sens où elles viennent perturber l'arrière-plan. Et il faut que les vêtements soient blancs, indifférenciés pour ainsi dire, afin que la lumière soit réfléchie et que les formes adviennent. Avant les images, il faut une surface neutre qui met à blanc la perception.

La projection rejoint ainsi des problématiques plus générales dans le champ esthétique, celles ayant trait au contexte et à l'institution, ou comment depuis Duchamp nous savons qu'un objet perçu met en réseau des pouvoirs et des autorités, des métalangages. Parmi les différentes dimensions du projet *Sleepwalkers*[148] (2007) que Doug Aitken a réalisé sur le bâtiment du MOMA, il y a sans doute la sortie de l'oeuvre hors du musée, ce lieu sacré, ou plus exactement sur sa surface, diffusée la nuit justement au moment où l'institution semble inaccessible au public, devenant par là même une image qui n'est ni intérieure ni extérieure, simplement en surface, sur l'épiderme, stipulant donc ce qu'est la projection, cette incertitude de l'endroit où nous percevons. Et cette incertitude est rejouée dans les images elles-mêmes, dans le récit de cinq personnages dont les paroles et les motivations restent floues, et qui de jour en jour se répètent. L'indifférence de la projection aurait comme conséquence l'indistinction narrative[149], une incertitude de la perception elle-même.

L'écran de projection ne vient pas simplement recevoir des images, il n'est pas toujours semblable, indifférent à son tour aux images diffusées qui ne seraient que des programmes. La variabilité peut s'appliquer à l'écran quand cette surface est ajustée aux images et que les deux sont pensées dans un même mouvement. Paradoxalement quand l'écran devient spécifique, il accroît sa variabilité, c'est-à-dire une indifférence qui permet de la production de différence. C'est le cas du projet de Pablo Valbuena[150] *Augmented Sculpture v 1.0* (2007) qui propose un écran-sculpture modifié par une projection. Cette dernière fait donc varier l'espace, ce qui signifie que les relations entre le support d'inscription (l'ordinateur), la source de la projection (le vidéoprojecteur) et la surface de perception (la sculpture) deviennent variables. Indifférence et variabilité sont aussi au coeur du projet technique *Lighttwist*[151] de la S.A.T où il s'agit de faire varier la projection pour s'adapter à des surfaces de perception irrégulières. À cette fin, on reconstruit le point de vue d'un spectateur. Ce dernier fait écran, il est sur le bord de la perception. Cette question de l'écran et du mur est centrale pour comprendre l'esthétique de l'écran, nous y reviendrons plus tard.

L'immersion

La troisième et dernière catégorie d'écran n'est pas du même type que les deux précédentes. Ce n'est pas seulement une structure matérielle, c'est aussi un fantasme, une idéologie, un discours et un désir. C'est une tendance lointaine dont la généalogie passe par les années 80 et la réalité virtuelle[152], par les années 60 et 70 avec l'e*xpanded* cinema[153], par les tentatives olfactives et anaglyphiques de l'industrie cinématographique dans les années 50. On pourrait encore remonter aux panoramas du XIXe siècle, à toutes les machines de vision individuelles[154], à la notion d'oeuvre d'art totale, aux raisins de Zeuxis si réalistes que les oiseaux se cassaient le bec sur le mur sur

[146]http://www.artandarchitecturejournal.com/pages_gb/tup_pages_gb/tup_mipe06.html

[147]http://www.txtualhealing.com

[148]http://creativetime.org/programs/archive/2007/aitken/

[149] Grégory Chatonsky, Flux entre fiction et narration, 2006 http://incident.net/users/gregory/wordpress/19-flux-entre-fiction-et-narration/

[150]http://www.pablovalbuena.com

[151]http://tot.sat.qc.ca/logiciels_lighttwist.html

[152]Grégory Chatonsky, L'enthousiasme conjuration un affect dns la réalité virtuelle, 1994 http://incident.net/medias/pdf/CONJURATION.pdf

[153]http://www.ubu.com/historical/youngblood/index.html

[154]Jonathan Crary, Techniques of the Observer, The MIT Press, 1992

lequel ils étaient peints. Un mur là encore. Cette généalogie est interminable et jamais le décompte n'en sera fait, car l'immersion est un affect tendanciel qui revient de génération en génération. L'immersion annonce la fin de l'écran et la réalisation des images parce que l'écran fait écran aux images, les empêche. Il faut entendre là la fin de l'art qui viendrait enfin réaliser son destin par sa cessation. Ce paradoxe est symptomatique des différentes tensions esthétiques que nous avons déjà analysées, des parcours complexes entre mémoire matérielle, source de diffusion et surface de perception. L'immersion est en quelque sorte la *camera obscura* de l'écran, son image inversée.

Depuis quelque temps, avec la *Wii*, *Second Life* et l'apparition de nouvelles interfaces d'entrée et de sortie, le désir de réalité virtuelle revient. Comment définir ce désir ? Il a pour finalité de rentrer totalement dans les images, de s'y immerger en perdant une des dimensions matérielles de celles-ci : le cadre. Ce dernier est, nous le savons, constitutif même de l'écran. Sans cadre pas d'écran, ce qui signifie que l'immersion a pour objectif d'en finir avec l'écran car, et c'est là le point important, l'écran qui est pourtant la condition matérielle des images, depuis la peinture jusqu'à l'informatique, est considéré comme quelque chose qui empêche la réalisation pleine et entière des images. En dépassant l'écran, il s'agirait d'illimiter les images. *Camera obscura* de la pensée : notre question n'est pas de discourir sur l'immersion avec emphase, mais de comprendre quelle est l'esthétique des limites de l'image. Qu'est-ce qui se passe aux limites de l'image ? Pourquoi une image est-elle quelque chose de fini ?

Le désir d'effacement des limites du cadre n'est pas nouveau. Dans le champ des arts visuels, nombreux sont ceux qui ont travaillé cette question en le façonnant, en proposant d'autres solutions et d'autres approches, en ajustant les reflets de la vitre comme Francis Bacon, en ciselant les formes tel Harp, les minimalistes américains ou Steven Parrino. Mais une chose est de travailler aux limites du cadre pour mettre en faillite la représentation comme Duchamp dans *Fresh Widow* (1920) et une autre est de croire qu'on va purement et simplement le supprimer. Il y a sans doute en cela le désir d'effacer le déficit d'être des images, pour ainsi dire leur finitude et nous verrons comment on peut appliquer cette catégorie existentielle à ces étants que sont les oeuvres d'art. C'est l'envie de réaliser entièrement l'affirmation du « J'y suis », la conjonction entre l'*ego sum* et l'espace.

Représentons-nous une salle de cinéma, le film se déroule. Nous y sommes, les images défilent. À un certain moment, je sens que j'y suis, je suis dans les images, ou plus exactement au moment même où je le pense, je n'y suis plus. Je suis bien ici, mais je vois les images défiler dans un cadre, je perçois la salle, les autres spectateurs mêmes, je me perçois, effondrement dans la pesanteur. Ce décalage fait que je ne peux jamais rendre contemporaines la présence aux images et la réflexion de cette présence, de sorte que la preuve de cette présence immersive fait défaut. Plus encore toute l'esthétique des images est fondée selon nous sur ce déphasage et cette distanciation entre la perception et le discours, non comme un déficit de la description qui supposerait un discours de l'authenticité perdue ou de la représentation comme narcissisme, mais comme ce qui est toujours hors de ses gonds, la disjointure comme condition de l'être.

Avec l'immersion, il s'agit de sortir l'image de l'esthétique, c'est-à-dire de l'écran, et de la faire passer au statut d'une expérience pure et sans médiation, bref de recoller les morceaux disloqués de notre perception pour la rendre enfin identique à elle-même. C'est le fantasme d'une expérience sans déficit, pleine et entière, sans esthétique, c'est-à-dire sans décalage, car la perception est auto-différence à soi, répétition qui produit une différence de potentiel. Il faut nettement distinguer dans cet affect les demandes d'un surcroît de réalité, l'immersion dans l'image et l'oubli de la réalité, son effacement. Les trois forment des polarités qui s'agencent différemment selon les contextes, les oeuvres et les discours. Luc Courchesne avec les différentes versions du *Panoscope*[155] atteint peut-être un objectif différent de celui visé. On nous parle en effet d'une « expérience immersive », ce qui rejoint bien le désir d'une expérience vécue comme identité à soi, d'une expérience qui entre en elle-même par elle-même et qui est complète. On nous promet un cinéma réalisant sa promesse, être au milieu des images, totalement, et à cette fin on englobe le corps du spectateur en déployant la surface de projection tout autour. La promesse semble illimitée. Mais l'expérience du *Panoscope* est finalement tout autre et pour ainsi dire déceptive. On perçoit surtout le dispositif, son agencement et ses limites. On perçoit un cadre renforcé, la matérialité et la gravité de la surface. Les images sont alors un prétexte à la performance du dispositif qui ne se laisse pas oublier. D'autre part, l'image étant projetée autour on ne peut jamais tout voir, il nous manque toujours un morceau qui est hors de la portée de notre regard, derrière nous. C'est l'invention d'un hors-champ objectif, c'est-à-dire que le hors-champ n'est plus seulement hors de l'image et du cadre, il est simplement hors de la position d'un sujet donné, localisé et orienté. L'image est bien là et elle témoigne dans le *Panoscope* du décalage esthétique. C'est peut-être là la beauté de l'expérience de cette installation. Elle est indifférente aux images et d'une certaine manière plus forte qu'elles parce qu'elle contient une puissance qui les dépasse, la puissance qui sépare le support de diffusion et la surface de perception.

Maurice Benayoun utilise le système bien connu du CAVE dans *World Skin* (1997) pour immerger les spectateurs. On avance dans un univers plat comme un écran horizontal, ligne de fuite de notre vision, peuplé de photographies d'archives provenant de différents conflits et génocides. La manette qui nous permet d'avancer nous offre aussi la possibilité de prendre une photographie. Mais la spécificité de celle-ci est d'enlever le mapping des formes, la prise photographique fait une mise à blanc, soustrait du regard ce que nous avions vu, produit une mémoire par retrait. Il y a là un questionnement de l'écran au sein d'un dispositif en apparence immersif. Il y a en effet deux planitudes, le sol à l'horizontal qui constitue notre point de vue, les archives mappées à la verticale qui font écran. La prise de vue photographique enlève le mapping et laisse une ombre sur le sol comme si la planitude de l'un passait dans l'autre, s'échangeait. C'est la limite même de l'écran en général qui est ici thématisée. L'effacement est une fonction esthétique de l'image, son retrait, ce qui fait défaut est constitutif de la mémoire, c'est-à-dire de l'inscription de la perception.

LA LIMITE RÉPÉTÉE

« La répétition la plus exacte, la plus stricte a pour corrélat le maximum de différence. »[156]

---

[155]http://www.panoscope360.com

[156]Gilles Deleuze, Différence et Répétition, PUF, Paris, 1968, p. 5

Fenêtres fermées. Bourdonnement de la ventilation. Poussière dans les recoins des machines. Fils en tous sens qui s'entrelacent, se tordent, se mêlent. Poussière encore. Bip d'une machine qui démarre. Attente puis image scandée de petits sons. Ouverture des extensions. Nom de l'utilisateur. Initialisation de la configuration. Main qui se meut dans l'espace et déplace un curseur qui glisse sur les surfaces. Choix d'une zone où agir, double-clic, production d'une nouvelle image qui s'ajoute à la précédente, multifenêtrage, prise en main, redimensionnement. Fond d'un monochrome gris qui n'a d'autre fonction que de reposer le regard. Pixel mort sur les lignes verticales 1123 et horizontales 813. Réseau reconnu, d'autres fenêtres encore, onglets permettant de passer des unes aux autres. Images dans une page qui s'affiche, enregistrées ensuite sur la mémoire locale. Possibilité de la retravailler, de l'exporter et de la publier ailleurs. Échanger son DVI contre un HMD, laisser ses VGA de côté, centraliser dans le salon le système de diffusion, placer dans le bureau le système de travail, relier les deux, image contre image, surface à surface.

L'écran est la constitution d'une esthétique par les limites[157]. Qu'est-ce que cela signifie de sentir et de ressentir par les bords ? En quoi cette frange est-elle liée au mode de fonctionnement de la perception elle-même ? Il nous faut nous attarder à cette question des limites de l'écran qui pourrait sembler banale, mais qui contient en elle un paradoxe : si la perception est perception de quelque chose, *adequatio rei*, conformation du perçu et du perceptible, comment le caractère fini d'une image, c'est-à-dire un écran, peut-il satisfaire notre perception ? Il faut distinguer alors deux domaines de satisfaction, l'un théorique l'autre pratique et sensible. Le premier n'est pas satisfait par l'expérience limitée du simulacre, car il ne parvient pas à rendre adéquate la limitation de la perception et l'illimitation des concepts. Le second est satisfait, mais sans pouvoir le dire, sans que même cette satisfaction ne s'oppose à une peine, disons même à une blessure, car il voit dans la limite du cadre un écho à sa finitude ; finitude à laquelle il ne peut par ailleurs pleinement s'articuler si ce n'est pas bonds et rebonds successifs, s'échappant toujours et encore de sa prise, étant pourtant toujours et encore à sa portée, portée qui définit un champ d'expériences possibles.
Qu'est-ce donc que l'expérience sensible de l'écran ? Tentons de laisser de côté l'enthousiasme des innovations technologiques qui est puissance de la raison, restons encore et toujours du côté des percepts. Le récit de l'expérience cinématographique nous a permis de comprendre que la perception de l'écran est un décalage toujours différé. Nous n'avons pas conscience des limites du cadre au sens où nous percevrions les bords comme ce qui vient négativement limiter l'image, signalant la nécessité de libérer les images de cette contrainte. Nous percevons bien plutôt une répétition, la répétition même de la limite qui est au coeur de l'esthétique de l'écran. Nous sommes deux fois là sans que la première et la seconde fois se ressemblent ou que les moyens pour percevoir cette première et seconde fois soient les mêmes, la tâche diffère, nous ne nous percevons pas de la même manière dans la répétition, le *là* lui-même se disloque[158]. Selon Héraclite « on ne peut pas entrer deux fois dans le même fleuve »[159] parce que non seulement le fleuve n'est jamais identique, il est flots, tourbillons et turbulences[160], mais encore la seconde fois étant seconde est déjà rythmée par l'expérience de la première dont la mémoire change par l'expérience de cette seconde. La seconde fois est-elle alors simplement après la première ? La chronologie tient-elle encore ou faudrait-il plutôt penser que chaque point s'adapte à la perspective sur laquelle on se place et on se déplace ?
Ce que permettent donc les écrans, dans leurs différents agencements, c'est non pas de percevoir les images, mais de percevoir la répétition des images. Elles sont secondes et cette secondarité est première. L'immersion est simplement le désir de sortir de ce cercle et d'élaborer une expérience pure et immédiate, libérée d'une quelconque antériorité et qui pourrait enfin changer le monde et l'expérience, avoir un impact, bref réaliser le destin des images. Ce cercle de l'écran est basé sur le « paradoxe du sens intime » concept proposé par Gilles Deleuze pour désigner dans l'existence la structure de la répétition différentielle. L'impossibilité de distinguer les causes et les effets, ou en d'autres termes les images de leurs bords écraniques, n'est pas un accident de parcours, c'est la structure même de l'esthétique tout comme des techniques. Il faudrait alors parvenir à penser à la suite de Deleuze la répétition sans la négation, c'est-à-dire sans original et sans copie, en faire l'affirmation du simulacre qui en se répétant ne cesse d'accroître sa différence. À chaque fois que nous tombons amoureux de Lauren Bacall à l'écran, nous nous écartons de l'amour. À chaque fois que nous entendons les rires échangés entre John Marley et Gena Rowlands, nous écoutons les écarts de notre existence. La différence sans négation appliquée à l'esthétique de l'écran suppose que les limites de ce dernier ne sont pas des vides à dépasser, mais un élément affirmatif du sensible.

L'hétéroisomorphie

Pourquoi une telle relation entre l'objet matériel qu'est l'écran et l'expérience existentielle de la perception ? Qu'est-ce qui s'y répète et qui dans cette répétition ne cesse de se différencier ? Il y a sans doute un parallélisme entre les limites de l'écran et la finitude de notre perception. Tout comme l'image-écran est locale, notre esthétique l'est aussi, avec un centre qui ouvre sur des bords, sur d'autres surfaces, là encore comme le frayage de notre perception. Mais dans ce « comme » il ne faut pas entendre une simple ressemblance, en tout cas pas une ressemblance par l'identité plutôt par les marges et par les bords. Nous la nommons hétéroisomorphie. Ce mot signifie une ressemblance entre au moins deux éléments non quant à leurs formes intérieures, mais quant à leurs relations au dehors. Si l'isomorphie produit une ressemblance entre deux éléments différents, elle maintient d'avance l'assurance du principe d'identité. L'hétéroisomorphie suppose au contraire que dans la définition d'un élément, ce qui importe est moins l'identité à soi que son caractère exogène.
Dans la scène finale de *Rencontre du troisième type* (1977) de Steven Spielberg, les humains et les extra-terrestres dialoguent par l'intermédiaire d'écrans. Une interaction musicale et lumineuse synchronisée se construit entre les deux écrans dont les dimensions et les fonctions sont différentes. Tandis que le premier est monofonctionnel, le second est aussi un vaisseau spatial, un moyen de transport.

[157]Philips commercialise un écran Aurea qui diffuse de la lumière sur les bords accentuant plus encore cette esthétique des limites. http://www.engadget.com/tag/Aurea/
[158]Il faudrait reprendre la question complexe de l'incarnation.
[159]Héraclite, Fragments, Puf, Paris, 1998.
[160]Michel Serres, La naissance de la physique dans le texte de Lugrèce, Éditions de Minuit, Paris, 1977

Entre les deux écrans une ressemblance et une différence, écart grâce auquel un dialogue va s'inventer. Un dialogue sans langage et sans contenu si ce n'est le désir jubilatoire du partage. Au début il y a un parent et un enfant, au sens informatique, ou un maître et un esclave, au sens hégélien. L'écran parent est humain, c'est lui qui initie la suite de notes à reproduire. L'écran extra-terrestre qui semble illuminer le ciel tente de répéter la même séquence sonore. Il s'ajuste, au début trop grave, c'est-à-dire trop grand, étrange passage entre le son et l'étendue. À peine a-t-il réussi à refaire la même musique, ajustement de la représentation, que la relation parent-enfant s'effondre. Il prend les rênes et commence non pas à imposer sa musique, mais à dialoguer avec les êtres humains. Les notes s'accélèrent, se répètent, se différencient. L'art commence là, car le simulacre devient un signe qui intériorise les conditions de sa propre répétition. Le simulacre a saisi alors une disparité constituante dans la chose qu'il destitue du rang de modèle. Le dialogue est compris comme une répétition différentielle, car je dois bien écouter, c'est-à-dire me répéter ce qu'a dit l'autre pour pouvoir lui répondre. Il y a dans le dialogue une structure hétéroisomorphique qui avance par ses bords, par l'autre qui toujours me hante. « S'il est vrai que la représentation a l'identité comme élément, et un semblable comme unité de mesure, la pure présence telle qu'elle apparaît dans le simulacre a le “dispars ” pour unité de mesure, c'est-à-dire toujours une différence de différence comme élément immédiat. »[161] Et ce n'est pas un hasard si dans cette scène du film, l'un des écrans est limité, l'autre est immense et immersif et semble remplir le ciel en son entier. Si par ailleurs, à un autre moment le vaisseau-écran survole les êtres humains dès lors éclairés, comme lors d'une projection cinématographique inversée (à laquelle nous sommes nous-même en train d'assister). Et c'est sans aucun doute dans ce film que s'invente, ce qui reviendra de film en film, de clip en clip au cours des 20 années suivantes, ces scènes de foules immobiles et éclairées comme ce qu'a été le peuple américain, un peuple de spectateurs, illuminés par les écrans regardant un autre peuple, et ainsi de suite indéfiniment. La relation entre ces deux écrans n'est pas la relation narcissique du reflet, l'étrangeté entre les deux mondes reste absolue, mais une hétéronomie qui permet l'individuation de chacune des parties par et dans le dialogue. La question de l'écran n'est donc pas du tout celle du miroir. Il ne s'agit pas de réflexion de la perception, car dans le cas de l'écran, la répétition n'est pas une représentation, mais individuation.

Les limites de l'écran mettent en jeu la différence entre l'étendue transcendantale, c'est-à-dire ce que nous pouvons percevoir, et les perceptions locales, ce que nous percevons effectivement en étant ici et maintenant. Il s'agit là d'une situation paradoxale parce que ce qui fonde la possibilité de ma perception lui échappe toujours, et par cet échappement constitutif, la perception semble ne pas être mienne et fuir à mesure qu'elle se constitue. Le paradoxe du sens intime est donc l'élément explicatif de la double bande de l'esthétique. Il n'y a rien de négatif dans ce sentiment, parfois intense, d'incomplétude. Il n'y a rien de négatif dans la limitation des écrans. Il y a seulement la réserve possible des images. On peut donc aisément appliquer la structure dialogique à la perception. Tout se passe comme si nous sentions *du* dehors et non pas seulement *le* dehors. C'est une étrange interversion de la sensibilité, de la peau non plus comprise comme ce qui nous protège, mais comme ce qui nous (c)ouvre. Le hors-champ cinématographique s'est approprié ce renversement du sensible en proposant un mode dialogique de la perception : ce qui se raconte, se raconte sur les bords, aux marges dans un deuxième temps.

On peut donc affirmer que l'écran est matériellement dialogique au sens où les limites du cadre sont constitutives de la possibilité même d'une image. On aurait bien tort de penser que l'écran est seulement un moyen pour l'image, l'inverse est également vrai. Le dehors comme finitude du dedans est un a priori positif, c'est-à-dire constructif, de notre perception. Ainsi dans certains travaux de James Turell, on ne voit que les bords de l'écran. La lumière vient de derrière et illumine pourtant l'ensemble de la pièce comme si la structure de l'écran était inversée ou plutôt renforcée. Ce sont les bords qui éclairent et il n'y a rien d'autre à voir. Turell construit des percepts par la bande en ne retenant que l'élément non mimétique de l'écran, c'est-à-dire la lumière.

Cette perception par la bande se retrouve dans beaucoup d'oeuvres contemporaines. Ainsi Janet Cardiff et George Bures Miller dans *The Muriel Lake Incident* (1999) proposent l'expérience renversée d'un simulacre. Munis d'écouteurs, nous prenons place au balcon d'une mini salle de cinéma dont le premier niveau est une maquette aux strapontins vides et dont la perspective truquée recompose les proportions. Nous jetons un regard sur l'écran, des images défilent, une histoire dont nous avons du mal à comprendre le sens, le noir et blanc, une femme au visage absent. Ce qui s'y narre ne parvient pas à attirer notre attention. Nous nous retournons gênés par les paroles d'autres spectateurs qui se demandent sans doute quel est l'intérêt de tout cela et qui s'impatientent. Chacun se retourne, un regard, puis un sourire peut-être déjà complice. Cette gêne que nous ressentions des autres spectateurs, c'est-à-dire des seuls éléments n'étant pas factices sur la scène de cette oeuvre, étant nos semblables, ceux qui sont entrés comme nous, en même temps temps que nous dans cette maquette, ce bruit donc était un simulacre diffusé par les écouteurs. Simulacre d'une autre qualité que les premiers encore mimétique de la salle de cinéma. Simulacre reconnu comme simulacre. Il est ici la répétition d'une expérience bien connue de la gêne diffuse dans un lieu public à l'esthétique privée, mais une répétition qui en se répétant se diffère, se différencie devient quelque chose qui n'appartient réellement plus au domaine de la représentation, clin d'oeil muet et jubilatoire que nous adressons à eux, à nous-mêmes, à une communauté assemblée ici et qui questionne ses conditions. Il s'agit d'une esthétique de l'écran qui donne à sentir le détail à côté, sur le bord, sur la bande. C'est encore le vidéogramme *The Garden* (1991) de Tamas Waliczky où l'on voit un jeune enfant se déplaçant dans un jardin. Chaque chose qu'il approche grandit, chaque chose dont il s'éloigne se rétrécit. Le jardin entier lui est relatif comme une goutte d'eau toujours en mutation. Ce qui s'invente là est la tentative d'une vision subjective objective : nous voyons *comme* du dehors ce que voit l'enfant, sans pour autant être à sa place. À notre place nous sommes déjà au-dehors, à une autre place que nous savons ne pas être la nôtre, une passion de la différence. C'est donc une image-écran qui surpasse la division classique entre l'intérieur et l'extérieur. Nous ne sommes ni l'un ni l'autre, nous restons sur les bords de la perception, espace instable et en devenir, allant d'une bande à une autre bande, de soi à ce qui n'est pas soi, continuant jusqu'à ce que cet aller et venue devienne un cercle et que ce cercle déborde le principe d'identité. Cette place et cette identité étranges dont nous tentons de parler, se trouvent aussi à l'oeuvre dans l'installation *Beijing Accelerator* (2006) de Marnix de Nijs[162]. On prend place sur un siège en face duquel un écran est attaché, la structure commence

[161]Gilles Deleuze, ibid., p. 95
[162]http://marnixdenijs.nl/beijing.htm

à tourner sur elle-même, dans un mouvement centrifuge de plus en plus rapide. L'image sur l'écran prend aussi cette vitesse et le paysage d'une ville se recompose. Que se passe-t-il ici quand les bords de l'écran sont débordés par la synchronisation du mouvement du siège et que l'image se recompose non pas seulement par le mouvement de la machine, mais aussi du spectateur ? Quelle relation entre l'image comme devenir et l'image comme découpe ?

Les installations contemporaines sont souvent des machines hétéroisomorphique qui en troublant le cadre de l'image disloquent par là même la stabilité de notre identité. Gary Hill avec *Tall Ships* (1996) construit un couloir[163] dans l'obscurité duquel apparaissent, à mesure que nous y avançons, des formes anthropomorphes. Un vieil homme, une petite fille, un travailleur. Ils semblent s'avancer sans support de l'écran, planant dans l'espace. Mais au-delà de l'effet sensible, il y a ce que nous dit cette installation, car tout comme nous ces êtres sont curieux de nous, tout comme nous ils s'approchent et se détournent, ils sont attentifs et inattentifs. Mais dans ce « tout comme nous », dans cette répétition donc, il y a le principe de la plus grande différence qui, répétons le défie la logique du miroir[164], car la ressemblance entre eux et nous est informe, elle ne consiste pas en une parité, en une interaction, en une synchronisation, mais en un *dispars* qui intensifie la distance. *He Weeps for You* (1976) de Bill Viola est une machine complexe qui différencie notre perception en l'individualisant par ses limites et par ses bords. Une longue tige de métal suspendue au plafond de laquelle s'écoulent des gouttes selon un rythme si lent que chaque goutte semble avoir du mal à en sortir. En dessous une surface amplifiée qui fait résonner la tombée de la goutte à grand coup. Une caméra filme en gros plan la déformation de chaque goutte diffusée sur une vidéoprojection. Nous regardons alors la goutte, nous nous en approchons pour voir, le croyons-nous, non l'image projetée, mais la présence. Nous voyons alors notre propre visage se déformer derrière la goutte, filmée par la caméra, diffusée sur la surface. Nous sommes à notre tour une image, un simulacre qui apparaît et qui disparaît, nous le sommes depuis toujours, depuis ce rythme, ce goutte à goutte. Et sans doute faudrait-il là, si nous en avions l'espace, poser la problématique si difficile de l'habitude de chaque chose, de chaque étant, l'habitude de parler, l'habitude de palpiter, le coeur bat, les jambes nous portent et marchent, la totalité des étants comme habitude. Dans l'installation de Viola nous sommes pris au piège de notre perception, nous devenons le bord de la goutte dont le liquide s'extirpe lentement, si lentement. C'est une vieille question qu'il faudrait reprendre, depuis Leonard De Vinci au moins, les bords comme ce qui définit de part en part la perception des formes, la sensation par la limite.

Le discret et le continu

Si la différence ne se réalisait que par les bords de l'écran alors sans doute retrouverions-nous la négativité. Les bords pourraient être conçus comme des limites, car les images seraient encore *dans* les bords, c'est-à-dire limitées *par* eux. Ce qui se passe aux marges se passe également dans les images elles-mêmes selon le même principe hétéroisomorphique, mais pour ainsi dire redoublé. Ce redoublement structurel est essentiel parce qu'il permet de déjouer encore la scène de la représentation. Il ne s'agit pas d'une simple répétition à l'identique de structure à structure, mais d'une différenciation. Ainsi, on pourrait relire l'histoire de l'art classique et les avancées les plus contemporaines comme un jeu articulant des éléments discrets à une perception continue sans que celle-ci ne soit l'addition simple des premiers. Il s'agit d'une synthèse passive au sens où le passage de l'un à l'autre ne s'effectue pas consciemment par un sujet volontaire.

La question de la discrétion et de la continuité de l'image rejoint la problématique de l'écran parce qu'il y a là aussi en jeu la distinction entre la diffusion et la perception. Que voulons-nous dire ? Si nous prenons l'exemple le plus célèbre du discret et du continu avec le pointillisme de Seurat, nous comprenons bien que l'idée selon laquelle les points synthétisés par la perception humaine recréeraient des formes continues, est aussi absurde que le désir d'immersion et d'élimination de l'écran. Car ce qui se joue dans le pointillisme c'est bel et bien la coexistence, la coextensivité même, entre les touches de peinture et les formes. Et ce qui s'y trouble ce sont les bords, c'est la bordure des formes qui n'est plus soulignée par une frontière démarquée, mais par le passage insensible et progressif entre deux touches. Il n'y a pas d'abord le discret puis le continu. Il n'y a pas d'abord l'image puis l'écran. Il y a les deux, répétés et dissemblables La discrétion de l'image, sa nécessaire décomposition en éléments produit un manque, celui du continu ou, si on veut du devenir, chaque touche n'est qu'une touche, rien de la vie, rien de cette sensibilité qui nous déborde, qui nous fait palpiter. Mais ce manque est aménagé, c'est une construction, la place est vide, libre. C'est justement à cet endroit précis que l'imagination transcendantale peut fonctionner, non sur le mode de la décomposition en éléments simples, non sur le mode de la synthèse en continu, mais selon une double face toujours répétée, toujours différente qui fait que la discrétion et la continuité sont réellement coexistensives.

L'un des développements contemporains de cette notion de discrétion est bien sûr le pixel qui ne doit pas être entendu ici comme une simple donnée technique, mais comme une structure esthétique beaucoup plus profonde parce qu'elle nous parle de ce que nous sommes et de la façon dont nous percevons ce qui est. Le pixel entretient une affinité très forte avec l'écran qu'il faudrait sans doute, à son tour, considérer comme un pixel, et observer le pixel, chaque pixel comme un écran. C'est ce passage fait d'incessante façon que nous devons à présent considérer. Le pixel est donc la structure même de l'image, depuis la mosaïque[165], depuis *Le Cirque* de Seurat, depuis que l'attention et l'inattention constituent une esthétique flottante qui se décale d'elle-même. Le pixel est un élément simple et pour ainsi dire générique, il doit assurer la répétition de son identité (ne parle-t-on pas des pixels morts d'un écran ?) pour être variable, c'est-à-dire pour pouvoir en s'associant être n'importe quelles formes. Ce n'est pas une illusion que ces pixels identiques qui peuvent produire des différences, c'est la condition même de l'imagination qui va jeter un pont entre cette discontinuité et la continuité, ou encore entre l'espace et le temps. L'imagination est une condition de la perception.

[163]Sans doute faudrait-il analyser pourquoi la forme du couloir chez Hill mais aussi Nauman, Viola et d'autres encore, a souvent été privilégiée pour rompre la logique du miroir

[164]L'autre (1993) de Catherine Ikam est dans cette logique paire du miroir.

[165]Nous avons largement abordé ce thème : la mosaïque sans origine in Catalogue de Reynald Drouhin.
http://incident.net/users/gregory/wordpress/10-avm33101-9-10-11-2006/
http://incident.net/users/gregory/wordpress/22-22-et-23-novembre-la-boucle-la-condition-et-lexception/

Dans *La guerre est finie* (1966) d'Alain Resnais, Yves Montand prend le train. Assis là, il observe le paysage qui défile, continuité insaisissable dont il est spectateur dans le cadre d'une vitre, les passagers dont il ignore les histoires qu'il va pourtant recomposer. Certains mots se répètent. Une femme lui fait penser à cette autre femme qu'il a peut-être connue. Un numéro de rue à cette autre rue. La solitude de cette femme avec un homme à cette autre solitude dans un café parisien. Chaque perception, chaque discrétion est une entrée indiscrète dans la matière de la mémoire qui produit un signe, toutes les différences se ressemblent et les ressemblances nous amènent autre part. La bordure de la perception est sa condition. L'écran est sa réminiscence. *Bit.Fall* (2004) de Julius Popp inscrit des textes grâce à la chute synchronisée de gouttes d'eau. Le texte est lisible parce que justement constitué par la multiplicité de ces éléments temporaires que sont les gouttes. C'est le *dispars* entre la lisibilité du texte et la fragilité des gouttes qui permet à ce dispositif de toucher la perception elle-même en tant qu'arrangement entre des percepts et des imaginaires. Étrangement cette cascade maîtrisée déplace la question de l'écran, car on voit à travers, chaque goutte est séparée de l'autre, l'espacement rend l'environnement visible, et en même temps il y a comme un autre écran, peu ou mal utilisé d'ailleurs, qui est le point de tombée de l'eau, un tamis qui fait résonner et qui amortit la chute des gouttes. Tout se passe comme si la verticalité se transformait là encore en horizontalité, comme si une perspective était enchâssée dans une autre. *Bubble Screen* (2005) de Daniel Kupfer et Eyal Burstein[166] utilise un procédé analogue où ce sont des bulles dans l'eau, remontant à la surface qui dessinent formes et lettres. Chaque bulle, chaque goutte, chaque pixel est une répétition parce que sa variabilité est conditionnée par elle. La répétition en ce sens est du discret dans l'espace et du continu dans le temps.
Le motif du pixel n'est pas, répétons-le, strictement technique, il est aussi esthétique. *Ambiguous Icons* (2000-2003) de Jim Campbell[167] est une série d'écrans constitués de petits LED rouges sur lesquels un verre dépoli reconstitue la continuité d'une image, un passant, une voiture ou tout autre élément quotidien. L'ambiguïté de l'image est ici à comprendre comme un déplacement de la perception de la continuité. En effet, ce n'est plus seulement l'imagination qui comble le manque de continu et qui témoigne ainsi du jeu de construction du sensible, c'est l'objet technique lui-même qui assume la duplicité du discret, les LED, et du continu, l'effet optique induit par le verre. De sorte que le rôle de la perception est à son tour déplacé et réfléchit le dispositif qui lui est ainsi proposé. Car elle sait bien que la continuité n'est ici qu'un truc technique, qu'un simulacre. Elle voit donc son fonctionnement en dehors d'elle, là encore selon une hétéroisomorphie qui semble être le coeur de la question de l'écran. Daniel Rozin avec *Shiny Balls Mirror* (2003) propose un autre parcours encore. Il s'agit de billes en volume qui se tourne, se déplace pour produire telle ou telle image, dans le cas présent le visage du regardeur. La matérialisation de la discrétion des pixels devenus blocs de matière, fait que le passage du discret au continu devient sensible et pour ainsi dire brutal. Les pixels perdent leur caractère abstrait et léger. Ce sont des billes qui dans le cliquetis des mécanismes hydrauliques nous rendent sensibles à ce qui se joue entre des éléments *épars* et une image *dispars*. L'écran n'est plus une surface régulière et indifférente, l'image est un impact qui la modifie, en transforme la forme comme la matière. Plusieurs autres projets tournent autour de cette matérialisation des pixels discrets, comme ces meubles constitués de petites briques motorisées qui permettent d'en modifier l'apparence. On peut penser que l'influence de cette concrétisation du pixel est la variabilité des étants. Une chose peut être quelque chose et autre chose[168].

L'écran à portée de main

Le pixel permet la variabilité de l'image, c'est-à-dire sa recomposition à partir d'éléments identiques. Cette variabilité alliée aux capacités de calcul des ordinateurs, permet de coordonner l'image avec d'autres données. Les écrans ne sont plus seulement à portée de vue, mais également à portée de main. Ils sont devenus des instruments maniables grâce à l'image-instrument et aux interfaces, et grâce aux capteurs de position. Cette maniabilité transforme de part en part la répétition différante de l'écran en en débordant le cadre. En effet, si l'écran devient portable et si son déplacement dans l'espace peut être mis en coordonnées absolues, alors l'image peut s'ajuster à sa position dans l'espace. De sorte que l'écran n'est plus un cadre, mais une fenêtre et qu'il suffit de déplacer celle-ci pour apercevoir ce qu'on ne voyait pas. Le hors-champ n'est plus hors de notre portée, car le champ du visible se définit par la maniabilité de l'écran[169].
Dans la structure esthétique que nous avons jusqu'à présent développée, la répétition différante se multiplie. Non seulement de l'écran à l'image, mais de l'oeil à la main, de la main au curseur, du corps à l'environnement, tout se répète et tout se différencie autour de ce paradoxal objet qu'est l'écran.
L'image n'est plus une représentation depuis des décennies déjà, mais un instrument. Elle n'est plus seulement une inscription différée, entre le moment de sa création et le moment de sa réception, avec tout ce que cette structure a impliqué dans le champ des arts visuels comme fossé entre les artistes et les spectateurs. Lecture et écriture peuvent être quasi contemporaines comme dans le cas de l'imagerie militaire et du radar qui transforme et donne une grille d'interprétation à des phénomènes physiques. C'est l'apparition d'une image-instrument[170], de sorte que l'écran ne se limite plus à l'inscription de l'image, il revêt également un fonctionnement instrumental et c'est pourquoi il devient tactile. Il ne concerne plus seulement le regard, mais la main. Plus encore, il est une surface sur laquelle lire c'est inscrire et inscrire c'est lire, toujours et immédiatement entrelacés[171]. C'est la transformation radicale de notre culture d'élite en une culture des multitudes[172] où l'interprétation de lecture est aussi d'inscription. Remarquons que les écrans-instruments, ceux qu'on peut toucher, se salissent rapidement, empreintes digitales rendues visibles sur la surface opaque. L'écran qui était réservé au regard, c'est-à-

[166]http://www.billposterswillbeprosecuted.com/
[167]http://www.jimcampbell.tv
[168]Transformers (2007) de Michael Bay est un exemple de cette variabilité ontologique à partir d'éléments discrets, robotiques, qui se recomposent.
[169]Le Lucidtouch développé actuellement par Microsoft R&D est un écran maniable dont les images semi-transparentes laissent voir les mains derrière l'écran. Celles-ci peuvent alors intervenir sur l'image-instrument sans faire écran, sans empêcher la vision. http://www.youtube.com/watch?v=RsNFZAEssPQ
[170]Lev Manovich,The Language of New Media, The Mit Press, 2002, p. 167
[171]Mauricio Ferraris, T'es où? Ontologie du téléphone mobile, Albin Michel, Paris, 2006
[172]Paolo Virno, Grammaire de la multitude. Pour une analyse des formes de vie contemporaines, Éditions de l'Éclat, Pqris, 2002

dire dans la tradition occidentale à la lumière de la raison, peut être maintenant touché. Il devient en ce sens impur, non plus intact, mais tactile. Où passe donc l'écran quand je le touche ? Où sont ses bords ? Une continuité émerge-t-elle de l'écran à mon corps ?
Bruce Nauman avec *Going around the corner* (1970) offre une installation exemplaire des paradoxes chronotropiques liés à la première dimension de l'écran-instrument, son temps réel qui relie la caméra d'enregistrement à l'écran de lecture. Dans cette oeuvre, l'espace lui-même prend la forme d'un écran avec ses bords : un cube dont on peut faire le tour, à chacun de ses coins une caméra en haut, un écran en bas. Chaque écran diffuse la caméra qui se trouve sur l'autre coin. Ce simple dispositif questionne le couple écran-caméra et la façon dont il ouvre à une expérience nouvelle des bords. Car ici nous ne sommes ni à l'intérieur ni à l'extérieur, nous suivons une bande où le présent absolu, qui fondait la modernité et le concept de table rase, devient insaisissable. Dan Graham dans plusieurs de ses performances et dispositifs met également en oeuvre les paradoxes de l'écran en utilisant, comme en 1975 avec *Performer/Audience/Mirror*, des surfaces réfléchissantes qui dédoublent les phénomènes et qui témoignent du fait que l'écran est la double face de l'image et du langage.
La seconde dimension de l'écran-instrument est sa maniabilité qu'Agnès Hegedüs met en oeuvre avec *Handsight* (1992). Nous nous saisissons d'une interface ressemblant à un globe oculaire que nous déplaçons dans une sphère transparente et vide. Sur une projection, nous voyons cet espace vide modélisé en synthèse dans lequel il y a différents objets appartenant à la mémoire personnelle de l'artiste. Les différents emboîtements que propose cette installation interactive articulent l'instrumentalisation de l'écran et la mémoire. D'une part, nous ne pouvons pas tout voir dans la mesure où l'objet que nous explorons est vide et son contenu n'est rendu visible que sur l'écran, d'autre part pour le rendre visible nous devons explorer avec notre main cet objet, ne voyant donc qu'une portion de son contenu, devant mémoriser la portion précédente pour imaginer l'espace en son entier. Là encore, voir est imaginer. Notre oeil est alors comme déporté dans notre main, produisant une fonction tactile du regard. Cette problématique de l'haptique est courante en histoire de l'art de Riegl à Deleuze en passant par Damisch, toutefois elle change profondément d'ampleur quand des millions d'individus manient quotidiennement le couple souris-écran et produisent, ce qui était auparavant si rare, une fonction haptique du regard, déplaçant leur main pour déplacer un curseur, curseur déplacé qui est suivi par le regard. La perception visuelle devient bel et bien une exploration manuelle. Le bord de l'écran, ce bord répété, cette répétition différentielle, est-elle alors dans le jeu entre l'oeil et la main, dans ce fil qui relie la souris à l'ordinateur ? Et comment penser à partir de ce point ces images si particulières qui semblent avoir si peu de rapport avec l'iconologie classique que nous connaissions ? Que percevons-nous au juste dans la mobilisation visuelle et manuelle ?
Cette tension est au coeur du *Golden Calf* (1994) de Jeffrey Shaw qui reprend et intensifie le précédent dispositif. Nous sommes dans une salle, un socle vide sur lequel est branché un écran qu'il nous faut saisir. En déplaçant ce dernier autour du socle, nous le voyons modélisé et posé dessus le fameux veau d'or. Cette statuaire à la source de la tradition iconoclaste reflète la pièce dans laquelle nous sommes. Ces reflets répètent les bords structurants déjà l'usage de l'écran. Ils sont ce qui entoure l'écran, et ce qui entoure le veau d'or. Ce qui justement est en dehors, au-delà de la disjonction même de la représentation. Il en va des reflets, comme dans le travail de Graham, qui réfléchissant ne produisent pas une répétition à l'identique, mais bel et bien une différence plus grande. Lorsque nous voyons un miroir, c'est l'étrangeté au coeur de la répétition qui apparaît. *Je* est un autre, *le monde* pourrait être dépeuplé. De nombreux projets artistiques et industriels[173] font de l'écran un mobile qui associe au monde des informations, c'est le célèbre concept de réalité augmentée. Mais il y a aussi le cas, peut-être plus radical et profond, comme dans *Eve* de Jeffrey Shaw, où l'écran n'augmente pas telle une fenêtre ce qui se passe derrière, mais peut se déplacer, être mobilisé et dévoiler une image plus grande, une image qui nous entoure de part en part, et dont l'écran ne serait que l'ouverture temporaire. C'est alors l'espace traduit en coordonnées spatiales qui devient le support, et pour ainsi dire, le prétexte de l'écran selon une structure hétéroisomorphique. Ce qui se touche ce sont les bords d'une traduction, des coordonnées X, Y, Z, en dehors de la *mimesis*. Et ce qui nous intéresse là c'est que ce sont justement les limites de l'écran qui ouvrent la possibilité d'une image plus grande, parce que dévoilable, manipulable. L'immersion n'est donc pas là où on croit, elle n'est nullement dans l'illimité, mais dans la répétition des limites. *Scrollbar* (2004) de Jan Robert Leegte thématise ces limites de l'écran-instrument en transformant en sculpture les fameuses barres de défilement des logiciels informatiques. L'artiste comprend très bien que ce qui est au bord de l'image, ce qui articule donc l'image et l'écran d'un ordinateur est un élément manipulable, la barre de défilement, qui permet de voir une image plus grande que la surface contenue par l'écran. Il soustrait ce bord au reste, et laisse le défilement défiler, interminablement et aléatoirement. Il ajuste donc l'écran et l'image selon leurs bords qui étant à portée de main peuvent être à portée d'espace. Le bord de l'image et de l'écran c'est justement la technique en tant que celle-ci n'est pas une représentation, mais est l'invention d'un espace qui se dépasse lui-même.
Enfin, la miniaturisation des écrans pourrait bien être comprise comme la tentative de les faire passer de l'oeil à la main. Petits, les écrans deviennent maniables et les développements actuels pour réaliser des écrans souples répondent également à cette manualisation de ce qui apparaissait comme instrumentalement limité à la vision. La souplesse de l'écran fait frémir ses bords, car s'il devient souple alors ses limites sont instables. L'écran pourrait se plier ou se chiffonner comme un morceau de papier ouvrant la possibilité d'un jeu infini entre le monde, l'image et les limites de l'écran. De sorte que l'objet-écran n'aurait pas de bords propres, ses bords seraient aussi ceux de l'image comme du monde, bords pliés, bord à bord. C'est le projet *Khronos Projector* (2005) d'Alvaro Cassinelli où le spectateur peut agir sur la surface souple de l'écran et en avançant ainsi son doigt, la temporalité de la partie de l'image sur laquelle il appuie avance, recomposant l'image par une multiplicité de temps, de cristaux de temps. La souplesse de l'écran est l'axe des Z, profondeur traduite en temporalité de l'image vidéo, les axes X et Y sont traduits en localisation de la transformation temporelle. Remarquons au passage que cette traduction de l'espace en temps est une des ressources fondamentales de nombreux dispositifs numériques, car elle permet de faire du temps quelque chose qui est à portée de main, qui est modifiable par une action manuelle absolument opposée à ce que le cinéma au cours du XXe siècle avait projeté.
Il y a un reste, l'ombre du ou des spectateurs. Hantise de certains artistes exposant des installations, cherchant à éviter cette ombre qui obstrue l'image, positionnant le vidéoprojecteur afin de rendre l'angle si court que les ombres disparaissent. C'est un autre bord de

[173] http://www.f-origin.com ou encore http://www.tangibleinteraction.com

l'écran, qui articule lui aussi l'image, qu'il vient boucher, et le monde, qu'il vient rappeler. Il y a dans cette ombre quelque chose de la limite, car l'ombre est un bord, simplement une silhouette. Et elle fait écran, elle empêche de voir, justement parce qu'elle n'est que ligne et aplat. Savoir ce qu'est une ombre reste le secret de l'écran. Il en va d'une structure plus complexe et plus emboîtée que ce que nous avons vu jusqu'à présent. Nous ne savons ce que peut une ombre. *Shadow Monsters*[174] (2005) de Philip Worthington prend le partie de travailler avec nos ombres. La projection n'est utilisée que comme théâtre de ces ombres, art chinois ancien et riche. À mesure que nous déplaçons nos mains, leurs ombres se transforment en êtres étranges, et s'il y a plusieurs mains, alors les mains-monstres se battent, mobilisées par une dynamique autonome. Il y a dans l'usage de ces ombres quelque chose de l'ontologie du simulacre qui en s'appuyant sur quelque chose d'existant, et même nous appartenant, nos mains, défie par une telle répétition appropriative, l'identité de nos mains qui ne nous sont plus propres, mais simplement l'occasion d'un jeu avec les limites. L'interactivité devient alors un agencement avec la générativité : mes mouvements déclenchent bien quelque chose, mais ce n'est pas une causalité simple, c'est seulement le début d'autre chose, d'une autre organisation de l'organique, c'est l'occasion d'un autre moi qui n'est pas moi. C'est encore ce jeu à l'oeuvre dans *Biophilia*[175] (2006)de Mark Cypher, où nos ombres qui font habituellement écran à la projection sont utilisées pour faire image. De nos têtes sortent des formes mi-végétales mi-organiques, se déployant telles des branches, une forêt hantée de conte. De nos ombres sortent des histoires, l'histoire d'une forme entre l'image et l'écran, d'une ombre qui n'appartiendrait plus à personne[176].

LE PAN D'ÉCRAN

« Le spectateur accepte le noir, le voile de nuit qui lui est imposé, l'effacement de son corps, l'immobilité presque mortuaire, la captivité du cachot, du tombeau, pour qui le corps qui renonce ou qui s'absente, corps qui s'abstrait sous le deuil, devienne ainsi le corps invisible, fantôme parmi les corps filmés, participant clandestin d'une autre histoire, invité discret d'une autre fête, amoureux d'un autre amour (…) C'est de lui-même que le spectateur est en deuil. »[177]

Henri Bergson débute *Matière et mémoire* par cette idée étonnante que tout est image. Les images ne sont pas des représentations venant après-coup, après la sensation pure et entière du dit « réel ». Si le monde est constitué d'images, quel est l'écran du monde ?
Imaginons une rue, nous marchons comme chacun dans cette ville, simplement nous ne savons pas où nous allons. Alors, nous levons le regard, attentif aux détails, et la vision entraîne l'ouïe, le bruit des voitures le murmure des passants, et l'ouïe entraîne l'odorat, la réminiscence. C'est comme si l'attention aux détails portait quelque chose d'anonyme et entraînait avec elle tous les détails dans une indifférence troublante, dans une insensibilité qui nous affecte comme jamais. Nous levons donc le regard, balayant à droite, à gauche. Nous observons les fenêtres des habitations et imaginons, sans que cette imagination ait un quelconque contenu narratif, la vie de chaque personne, dans chaque fenêtre. Ce que nous imaginons n'est pas résumable, pas subsumable, quelque chose consiste et résiste dans la présence de ces singularités. Notre regard se penche vers le bas, dates gravées dans le bitume, dates d'une matière coulée sur le gravier. Et encore, les trottoirs, un peu plus bas des canalisations sinueuses. Une bouche dont coule de l'eau, nettoyant sur son passage les déchets des caniveaux. Eau qui ne cesse de couler, de s'infiltrer selon des parcours imprévisibles parfois barrés par un chiffon disposé là, canalisation déjouant les flux et les reconduisant ailleurs. Nous marchons encore et là un parc, des enfants que nous oublions habité par leurs cris amusés. Un banc, le regard toujours penché, le gazon, l'herbe et puis chaque brin d'herbe, impossible à compter, mais nous sentons chacun de ces brins aussi différents que la différence entre nous et un de ces brins. Voilà l'image et l'écran.
Cette limite qui illimite, ce bord qui déborde c'est le détail ou si l'on veut le fragment. Et l'écran doit être replacé dans cette esthétique élargie dont l'histoire est ancienne. Comprendre ce qu'est en art le détail est une affaire complexe, le regard s'y promène et découvre autant qu'il imagine, l'objet s'ouvre et interpelle, il amène au regard. Nous voyons autant que nous sommes vus. Nous sommes là au coeur de la problématique de l'imagination transcendantale[178]. Cette esthétique du détail n'est pas sans rapport, et de façon profonde, avec la question du mur, du pan de mur, de ce fragment découpant l'espace, le construisant et qui sert justement de support à la diffusion comme à la projection, à tous les écrans. Mur, pan de mur que l'immersion voudrait voir s'effondrer et disparaître pour toucher à l'absolu. Mur, pan de mur, territoire familier de l'enfant jouant dans la maison, territoire étranger de la rue ou de l'école qui vient enfermer. Territoire sur lequel on verra nos fantasmes se projeter à 24 images par seconde.
L'écran ne doit pas être considéré comme une totalité, le regard s'y déplace, fragment dans le fragment, détail dans le pan. Sa surface appelle déjà comme une espèce de profondeur, mais qui reste en surface, qui se décompose, de détail en détail, de localité en localité et qui dialogue avec les détails mêmes des images. Cette décomposition du pan d'écran est au coeur de la célèbre séquence de *Blade Runner* (1982) où Rick Deckard se déplace dans une photographie grâce à un écran, passant d'un détail à un autre, navigant dans un espace imaginé par la répétition différentielle entre la photographie et l'écran. Ce déplacement ne s'effectue pas par rapport à un espace original qui serait celui de la prise de vue photographique, c'est un déplacement dans l'écran lui-même, c'est-à-dire un recadrage. À travers ce déplacement, nous comprenons que la limitation de la photographie-écran qui ne donne qu'une portion de la réalité est la condition de possibilité d'une reconfiguration de celle-ci et qu'en ce sens les bords se débordent en rentrant dans le détail.
Cette structure paradoxale du détail est accentuée par le fait que l'écran n'est pas le support final de l'image, l'endroit où il faut arrêter la recension des supports. Derrière l'écran il y a autre chose, un mur, une maison, une ville et un monde. Et toutes ces choses ne fonctionnent qu'au fragment, se soutenant les unes les autres, se déguisant se déplaçant, se travestissant. Il faudrait imaginer celui-ci un peu à la manière de l'objet virtuel deleuzien, qui est un objet partiel non pas parce qu'il manque d'une partie restée dans le réel, mais en

[174]http://www.worthersoriginal.com/viki/#page=shadowmonsters
[175]http://www.we-make-money-not-art.com/archives/003968.php
[176]Jorge Luis Borges
[177]Alain Fleischer, Faire le noir, Marval, Paris, 1998
[178]La question de l'imagination transcendantale comme condition de l'articulation entre technologie et perception sera reprise dans une prochaine publication en suivant la problématique proposée par Bernard Stiegler, http://philosophie.scola.ac-paris.fr/C401-02Stiegler.htm

lui-même, parce qu'il se clive, se dédouble en deux parties dont l'une toujours manque à l'autre. Il est dans sa nature propre, lambeau, fragment, dépouille. Il manque à sa propre identité. Voile après voile, pellicule après pellicule, simulacre s'échappant toujours de lui-même à la manière de *The Veiling* (1995) de Bill Viola. Nous nous référons à toute la tradition du pan de mur et de peinture allant du *Chef-d'oeuvre inconnu* de Balzac, à la *Gradiva*, aux *notes de Malte Laurids Brigge* de Rilke ou encore à Proust. S'il manque quelque chose au pied du tableau de Frenhofer, ce manque n'est pas négatif, il permet l'émergence, la genèse d'un corps encore possible. Dans *A la recherche du temps perdu*, la mort de Bergotte devant la Vue de Delft de Vermeer repose sur un « petit pan de mur jaune » dont Proust fait l'événement du tableau. Fatal à l'écrivain fasciné (« il attachait son regard, comme un enfant à un papillon jaune qu'il veut saisir, au précieux petit pan de mur »), l'acte de présence de cette « précieuse matière du tout petit pan de mur jaune » renvoie Bergotte aux manques de sa propre écriture (« C'est ainsi que j'aurais dû écrire, disait-il. »). Ce détail renvoie donc à la structure même de la perception en tant qu'elle est finitude. Pourquoi cette attention au détail, au pan de mur qui semblant soutenir effondre l'identité ?

À la suite de Daniel Arasse[179], il faudrait sans doute articuler cette question du pan de mur à celui du rebord du tableau et du détail latéral :

« Et tout à coup je désirai, je désirai, oh ! désirai de toute la ferveur dont mon coeur a jamais été capable, désirai d'être non pas l'une des petites pommes du tableau, non pas l'une de ces pommes peintes sur la tablette peinte de la fenêtre - même cela me semblait trop de destin… Non : devenir la douce, l'infime, l'imperceptible ombre de l'une de ces pommes -, tel fut le désir en lequel tout mon être se rassembla »[180].

Il y a toute une tradition de la finitude esthétique comme limite du cadre et comme bord de la représentation, qui tend vers le caractère diaphane de l'image. Que devient le pan de mur quand il peut recevoir des images, sans être équipé à cette fin puisqu'il ne contient pas lui-même cette possibilité ? Que devient l'anonymat sensible du pan de mur commun, c'est-à-dire toute l'esthétique portant attention au médiocre, au petit, au commun, au fragile et au défaut ? Que devient le monde quand non seulement il est à portée de main, et donc qu'il est une potentialité instrumentale, mais encore quand il est à portée de diffusion, vision qui est aussi une maniabilité qui interroge la surface de mon corps, sa motricité fut-elle infime ? Que vois-je du monde lorsqu'avec mon téléphone je peux diffuser des images sur cette rue, sur ce coin de mur, sur cette fenêtre aux volets clos ? Sans doute le rôle même du cadre, tel que nous l'avons déjà questionné, c'est-à-dire de la finitude esthétique comme bordure de la perception en est affecté. Il faut aller plus loin et voir en quoi les technologies contemporaines et l'être humain sont hétéroisomorphiques. Ressemblance et dissemblance tout à la fois, ce que nous avons nommé ailleurs le parallélisme[181]. L'anthropotechnologie, c'est-à-dire le caractère originairement indissociable des étants techniques et des êtres humains, ne doit-elle pas être pensée au regard de la structure de l'écran et du bord ? Et la limite de l'écran n'est-elle pas alors un moyen pour l'image de circuler et non de s'enfermer ?

Le détail

Il est donc question du détail et de l'écran. Il faut sortir de l'hypothèse que le détail est une partie d'un tout, car le tout est encore un détail, et ainsi de suite. Le détail n'est pas celui de l'objet, mais de la perception qui par l'effort de sa focalisation se perçoit elle-même comme un autre par l'intermédiaire d'un détail imaginé. Le détail est à la jointure de la perception et de l'imagination. De sorte que l'écran est à comprendre lui aussi comme un détail, avec lui nous sommes toujours menés au-delà de ses limites, dont la métastructure fait défaut[182]. *Every Icon* (1997) de John Simon est une oeuvre au principe simple. Une grille de 32 sur 32 pixels est systématiquement explorée par un programme en remplissant toutes les combinaisons possibles qui sont au nombre de $1.8 \text{ X } 10^{308}$ soit une durée de 5.85 billions au rythme de 100 variations par seconde. La question posée est de savoir si une machine peut réaliser toutes les images possibles et si tel est le cas quel est le statut de ces images[183]. Peut-on simplement régler le problème de leur imperceptibilité en les subsumant sous l'algorithmique d'un programme, c'est-à-dire d'une Forme Idéale? Ou alors faut-il plutôt voir ici un déplacement radical du statut de l'image par la conjonction entre un écran limité et les 1024 pixels possibles ? Cette collision entre la limitation et la variabilité est au coeur du numérique. L'esthétique ne peut plus épuiser les possibilités du visible, nous devons nous contenter de ne voir que des lambeaux de l'image, pourtant nous avons une idée de cette image totale. Déconnexion toute kantienne entre la Raison, l'entendement et l'intuition.

Masaki Fujihata réalise des travaux sur la géolocalisation de l'image vidéo en associant celle-ci à des coordonnées GPS. Dans *Field-Work* (2001), il propose un parcours dans un espace habité par interviews positionnés à l'endroit même où ils ont été réalisés. Il réalise ainsi la tra(ns)duction[184] entre deux espaces hétérogènes, l'espace du monde de la prise de vue et l'espace de la diffusion de l'écran. Les deux sont dans une relation hétéroisomorphe, ils ne se ressemblent pas même s'ils sont identiques géolocalement parlant. Cette transformation induit une différence tout autant qu'un effet de ressemblance. Les interviews sont bien là où ils doivent être, mais l'espace noir qui les entoure les abstrait du monde et les font pénétrer dans un univers de localités géométriques. De sorte qu'ils apparaissent comme des écrans dans l'écran. Le noir environnant devient le support d'autres images. Cette non-identité entre les bords de l'image et ceux de l'écran sont une potentialité importante. Les stratégies de splitscreen[185] positionnant plusieurs images dans un écran ou investissant l'écran d'un vide qui n'est pas un manque sont une manière d'intensifier la finitude esthétique du support de l'image et de scinder la

---

[179]Daniel Arasse, Le détail - pour une histoire rapprochée de la peinture, Flammarion, Paris, 1999

[180]Rainer Maria Rilke, Le testament, Seuil, -Paris, 1998, p. 43

[181]Grégory Chatonsky, Le centre d'interdétermination (une esthétique de l'interactivité) in Intermédialités 3, Montréal, 2004 http://incident.net/users/gregory/wordpress/11-parallelisme/

[182]On pourrait rapprocher cette esthétique écranique du détail de la linguistique des différends proposée par Lyotard.

[183]http://www.numeral.com/articles/paraicon/paraicon.html

[184]Pour une présentation plus complète de ce concept, se reporter à http://incident.net/users/gregory/wordpress/index.php?s=tra%28ns%29duction

[185]http://www.splitscreen.us

représentation, car le fond de l'image est encore une image et le bord des images devient visible parce qu'il est à présent le passage d'une image à une autre image.
Pierre Bismuth et Philippe Gondry proposent une autre stratégie du détail avec *All seeing* (2005). L'installation se présente d'une façon simple. Un vidéoprojecteur est suspendu au plafond sur un moteur qui le déplace de façon circulaire. L'image est diffusée sur les murs d'une pièce rectangulaire et représente un autre espace, étrangement meublé, sur lequel la caméra se déplace elle aussi à 360 degrés. Les deux espaces, celui de la pièce-écran et celui de la pièce-image se correspondent, car les mouvements de la prise de vue et de la diffusion sont identiques. À chaque tour, des meubles et des objets disparaissent, la pièce-image se transforme jusqu'à se vider et à devenir l'espace de la galerie dans laquelle nous sommes. Avec ce dispositif, image et écran sont déconnectés. La première se déplace sur les murs et change de statut, car elle est comme une augmentation du vide et de la blancheur de la galerie. On y voit quelque chose en plus, jusqu'à ce que cet ajout s'épuise, s'évanouisse dans notre mémoire même à chaque tour de caméra, à chaque tour de projecteur. Notre mémoire remplit alors un rôle paradoxal, car c'est par elle que nous savons que le vide se propage, nous ne voyons pas les choses disparaître devant nous yeux, nous comparons simplement l'état de la pièce-image à chaque tour de la pièce-écran. De sorte qu'il manque quelque chose à la mémoire parce qu'elle s'en souvient. Elle est réminiscence, sans manque. Rappel de ce qui était dans ce qui est. Dès lors, la pièce que les deux artistes montrent est à l'exacte jointure de l'image et de l'écran, elle est justement aux bords, à la limite de l'apparition qui ne cesse de disparaître, et d'un espace en train de se faire et de se défaire. Nous comprenons par là même que la mémoire est sans doute l'imagination transcendantale dans sa relation entre l'image et l'écran, entre le bord et la limite. Le fait de synchroniser enregistrement et diffusion remonte aux premiers temps du cinéma quand la caméra était aussi un projecteur. Le mouvement du vidéoprojecteur est continu et c'est la mémoire qui va produire du discret parce qu'elle se souvient de ce qui disparaît, elle détache donc des objets discrets sur le fond continu de la pièce, consistance qui est aussi celle de l'espace dans lequel nous sommes en ce moment même. S'il y a changement dans l'imagination c'est parce qu'il y attention et rétention, c'est-à-dire étrangement, quelque chose qui ne change pas et qui produit de la différence. Là encore la répétition comme principe de la différence la plus grande, la mémoire donc. Ce qui reste ce sont les murs devenus vides et dont les formes imagées se sont enfuies comme dans les espaces brûlés de Parmigianni. Le détail, c'est-à-dire ce qui disparaît, est profondément lié à l'apparition même de l'image qui est sa condition, et par là nous comprenons cet inoui que l'image *est* le monde.
Quelque chose a disparu. Ce n'est ni l'image, ni l'écran ou alors ce sont les deux, en même temps. Quelque chose manque non comme vide, mais comme le déplacement même, une chose n'est pas à sa place, l'image et l'écran ne sont plus identiques. L'écran en ce sens est toujours de quelque manière le signal d'un manque que rien ne viendra combler, car il est notre mémoire et notre perception, toujours ce moment présent qui fuit, pris entre le passé de la rétention et le futur de l'anticipation. Dans la scène finale de *Crash* (1996), l'homme provoque l'accident de sa femme qui est complice de l'événement. La voiture est maintenant dans le fossé, son corps repose sur l'herbe. Elle saigne, il se rapproche, semble hésiter du regard entre la tôle ondulée de la voiture et le corps commotionné de la femme. Il s'approche d'elle un peu plus, se met par terre, effleure, à peine, son visage. Elle est une image, complice d'un accident, complice d'une mise en scène de mort. Éros et Thanatos sont dans ce fossé qui est le bord de la route, cet autre écran du XXe siècle. Ils sont à présent un seul et même corps. La caméra se retire.

Ce qui manque à l'écran

L'écran est-il manque? Il est esthétique par les bords, percepts par l'épuisement des formes et des matières, limites creusées par l'attention et l'inattention, le flottement de la conscience. Produire un écran manquant dans l'écran, voilà la tâche de certains artistes à la manière du pan de mur de Rilke sur lequel les restes des vies passées, arrachées par la destruction du bâtiment, traces de crasse, de poussière, de papier peint plus clair qui décèle les meubles absents. Aménager un espace vide et inhabitable plutôt que proposer de nouvelles formes, voilà la stratégie adoptée par l'imagination. Ainsi, Sam Taylor Wood dans *Third Party* (1999) montre la même scène de plusieurs points de vue sur plusieurs écrans. Il s'agit d'une fête, une femme danse visiblement seule tandis qu'un homme l'observe du coin de l'oeil en sirotant un verre. La disposition des écrans fait croire à une correspondance entre les lieux de l'enregistrement et de la diffusion. Mais ce que nous comprenons au bout d'un certain laps de temps c'est que le point de vue est impossible. Les écrans ne sont pas à leur place et nous, nous sommes au milieu de cette impossibilité, nous sommes finalement l'impossibilité pour l'image d'être réellement un écran, c'est-à-dire d'être à sa place. L'homme ne devrait pas pouvoir voir la femme d'où il est. Alors qu'observe-t-il au juste ? Les différentes projections sont utilisées ici dans l'objectif de produire un espace manquant, si on entend par ce manque quelque chose qui n'est rien de négatif, mais un creux dans l'espacement des lieux qui produit une différence, la perception de ce qui n'est pas là, de ce qui justement n'est pas dans le phénomène en tant que tel, mais qui est aménagé par lui. Tout se passe comme si l'image n'était jamais à sa place et que cette atopie permettait à la perception et à l'imagination de prendre leurs positions. Le hors-champ dans cette installation n'est plus seulement un dehors, puisque nous sommes nous-mêmes en tant que spectateur la non-concordance de l'image et de l'écran, le hors-champ. Nous devenons le non visible.
Produire du manque relève encore d'un acte productif avec *Dislocation of intimacy*[186] (1998) de Ken Goldberg. Dans une galerie, une boîte noire simplement connectée à un fil sur le mur. On ne voit rien, l'espace de l'oeuvre n'est plus une monstration, si voulez une projection, il est refermé sur lui-même dans un secret seulement visible ailleurs, sur Internet. L'internaute peut voir sur le site dédié, l'intérieur de la boîte et manipuler un jeu d'ombres et de lumières, un jeu de projection justement, mais invisible. Dès lors, l'espace de la galerie est comme creusé par ce dispositif qui en dévoile les structures, les a priori, les stratégies. Car ce qui se disloque ici c'est bel et bien l'intimité des espaces, que nous soyons dans la galerie et nous voilà privés du secret de la boîte, que nous soyons chez nous connectés à Internet et nous voilà privés de l'expérience d'un dehors. Où que nous soyons le manque et encore le manque, selon la double-face d'un intérieur et d'un extérieur. Il y a bien des images, la boîte, les ombres, mais il y a de l'invisible. La perception en se retirant se donne,

[186]http://edison.ieor.berkeley.edu/cgi-bin/intro.cgi

s'avance dans la modération d'un phénomène mineur et fragile. La boîte se referme pour réserver la perception, pour que ce qui accorde, et ce n'est pas l'être, continue à accorder, encore et encore, et qu'à cette fin toujours il diffère le moment de ce don. L'espace de la galerie devient alors une zone pour cacher le visible[187]. Il ne reste plus qu'un débris, une boîte inutile qui résiste.
Dans *Se toucher toi*[188] (2004), on voit un paysage bucolique. En déplaçant notre main au-dessus d'un verre dépoli, les mains d'un homme et d'une femme apparaissent et se déplacent selon nos mouvements. Ils s'effleurent, se caressent, s'étreignent, se repoussent selon le mouvement de notre propre main. La jouissance provoquée par ce pouvoir sur l'image est rapidement déjouée quand les deux mains ne répondent plus à nos ordres et semblent dotées d'une vie autonome. C'est qu'ailleurs, dans un autre lieu d'exposition ou sur Internet, un double de l'installation est aussi manipulable. Une autre personne est donc là, dont nous ignorerons la présence. Et c'est le résultat de son interaction que nous voyons, comprenant par là même que nous lui imposions précédemment sans le savoir le fruit notre interaction. Reprenant la question de la manualité de l'image, cette installation produit et déjoue le désir de contrôle qui est souvent à l'oeuvre dans les dispositifs interactifs. Ici, l'interaction de départ n'est qu'un moyen d'attraper le spectateur à son propre jeu dans le dédoublement des mains. Car il s'agit bien d'un rapport analogique entre le couple de l'image et de l'écran et le couple de ma main et de leurs mains. Les deux couples se débordent l'un l'autre et si l'écran semble être la condition de l'image en la localisant en un lieu précis, c'est pour la déterritorialiser dans un second temps vers la même installation, répétition là encore, mais qui produit une différence de potentiel : je perds la main. Se questionne par là même ce qu'est l'identité d'une main qui manie une image. Qu'est-ce que ce nouveau désir de toucher l'image, de la faire mienne ? Quelle esthétique, et non-contrôle, c'est-à-dire quelle passibilité est en oeuvre avec ce paradigme oeil-main qui hante les interfaces informatiques ? Et ce jeu qui me déprend de ce que je jouissais d'être mien, déjoue aussi l'espace, car mon double, l'autre installation, l'autre spectateur, je l'ignore et de cette ignorance une certaine sensibilité est possible. Il ne faut pas voir en ce manque de l'écran quelque chose de l'ineffable ou du secret qui serait secret de quelque chose, d'un au-delà, d'une vérité, d'une réalité. Le secret n'est secret de rien. Il n'est alors pas même ignorance, simplement il est la courbure du possible.
Les dispositifs écraniques peuvent encore mettre en oeuvre d'autres manques comme dans le cas des *Aveugles* (2002) de Denis Marleau qui semble si profondément et si justement faire écho, mais d'un écho singulier, à l'idée de Benjamin que l'aura c'est quelque chose qui pourrait lever les yeux vers vous. Il s'agit là de théâtre, d'une autre scène et d'une représentation donc. Des visages sont projetés sur des masques et l'image alors semble prendre une vie étonnante, comme sortie de ses gonds, comme si elles étaient enfin habitées de ce destin de l'immersion. Mais c'est tout autre chose qui est à l'oeuvre, c'est justement la finitude et la différence. Car d'une part, on ne voit pas la source de la projection, l'image semble se projeter elle-même. D'autre part, les acteurs sont absents reprenant par là même la question de la perte d'aura. Étrangement cette absence accorde un surcroît d'aura, parce que comme avec Proust la réminiscence si elle est conscience d'un manque n'est pas vide, n'est pas négative. Le manque des acteurs n'est pas rempli par la présence des images, ce sont les images qui témoignent de leur absence, donc de cette aura qui faisait défaut et qui est peut-être plus présente encore que lors d'une représentation classique. Et voyez la gêne du public à la fin des *Aveugles*, faut-il applaudir comme c'est l'habitude au théâtre et qui applaudit-on alors puisqu'il n'y a personne, il n'y a que nous, le public ? Qu'applaudissons-nous au juste en applaudissant ? La représentation est représentation. Le dispositif ne s'évanouit pas, la dissimulation de la source de la projection nous extirpe de l'horizon platonicien. Les images viennent des images et l'immobilité forcée des visages est celle justement que narre la pièce, des aveugles qui cherchent à imaginer ce qui les entoure, simplement par le manque de vision, non par ce qu'ils perçoivent. Les aveugles que nous sommes dans la salle.
Ce n'est pas seulement l'intimité, le désir de contrôle ou l'aura qui peuvent être affectés par l'esthétique de l'écran, c'est encore la relation même à l'écran et à la technique en tant qu'instrumentalité qui peut être questionnée comme dans le cas de l'oeuvre de David Rokeby *n-Cha(n)t* (2001) où un peuple d'écrans semblent se répondre, s'écouter et chanter. Ils réagissent les uns aux autres selon un déroulement inanticipable, parfois ils s'accordent et se désaccordent chacun chantant de son côté. À la manière de *Rencontre du troisième type,* il s'agit d'une communication non verbale, d'un jeu sonore. Mais ce qui importe c'est que nous n'intervenons pas. Nous sommes simplement spectateurs de ce qui se passe à l'écran et en un sens très différent que dans le cas du cinéma ou de la télévision parce que ce qui se passe s'effectue en temps réel. Ce n'est pas l'enregistrement d'un programme, c'est son déroulement, c'est son effectuation. Le fait d'utiliser ici de simples écrans d'ordinateur est une façon de nous rendre l'intimité avec ceux-ci difficile, d'en montrer la différence, l'indépendance. Nous comprenons par là même que ce qui manque dans l'écran c'est toujours quelque chose qui est en rapport fondamental avec la *tekhné*, et qui vient défier son caractère prétendument instrumental. Ce qui nous manque avec *n-Cha(n)t* c'est une prise, une possibilité d'agir, de prendre la main, de prendre le dessus, de participer à ce dialogue. Nous en sommes exclus et par là même nous devenons à notre tour le bord des écrans, comme un territoire étranger. Dès lors, nous pouvons commencer à entendre ce qui arrive. La production de machines autistes qui est l'une des pistes explorées par l'esthétique numérique n'est pas une exclusion moderniste, le fameux mythe de la machine se dérobant à notre pouvoir, c'est plutôt l'effectuation d'un possible où la tekhné considérée comme l'ultime projection de l'être humain, de son imaginaire, ne répond plus à sa finalité fixée par notre intentionnalité, et qu'ainsi la répétition en quoi consiste la technique produit des différences.
Il peut encore manquer l'oeuvre. Dans *Blind City* (2006) Francisco Lopez propose au public de mettre un bandeau et de rencontrer un aveugle puis d'aller au dehors, découvrir la ville, devenant aveugle et l'aveugle devenant notre vision, décrivant chaque son qui devient une image, ou plutôt la possibilité d'une image puisque nous ne voyons rien, à présent sensible à l'infime. Le souffle laissé par une voiture, les différentes strates de la surface de la rue, la proximité d'une fumée de cigarette, les odeurs d'une frite mangée sur un banc. Le monde est étrangement plein, fourmillant de notre imaginaire en tant qu'il est perception, monde de plis baroques qu'il faut déplier à l'infini pour continuer à marcher. Nous nous rapprochons du corps, un peu effrayé parfois, nous tenons son coude, nous essayons de suivre sa marche. Nous voyons quelque chose sans l'écran de nos images, à nouveau.

Le flux du monde

[187] C'est la même opération dans le film Stalker (1979) d'Andreï Tarkovski. L'espace de la zone est vide et c'est ce vide qui produit de la perception.
[188] http://incident.net/works/touch

La séparation entre l'écran et le monde tient-elle encore au point où nous sommes parvenus ? Et si c'était par les bords, et non par son opposé, l'immersion, que l'écran pouvait s'articuler au monde ? L'écran est dans le monde, c'est un morceau subsistant avec des fils dans le cas de la diffusion, c'est un pan de mur dans le cas de la projection. Il est bien là, même si des images ouvrant la possibilité d'un ailleurs s'inscrivent temporairement. Représentons-nous tous les écrans produits. Plastique et métal. Tous les écrans jetés, entassés dans des décharges, vidés de leurs images, vidés de notre regard, subsistant simplement, là. Nous oublions le monde des écrans parce qu'il y a les images et que la perception ne fonctionne qu'à la condition de la répétition de cet oubli. Comment définir ce qui se passe esthétiquement et ontologiquement entre l'écran et le monde ?
Au croisement de la non-spécificité et de la variabilité dont nous avons déjà parlé, il est nécessaire de poser le cas de l'écran du netart, c'est-à-dire des travaux produits et diffusés sur le réseau. On a alors affaire à des problèmes extrêmement concrets dont la portée théorique est profonde. Car avec le netart, l'artiste ne peut pas anticiper le type de matériel, et donc d'écran, sur laquelle son travail prendra forme. Imaginons un peintre qui peignant ne connaît pas d'avance les dimensions du canevas. L'artiste ne choisit pas ici son support, parce qu'avec le numérique inscription et mémorisation sont réellement deux phénomènes distincts. Ceci signifie donc que l'inscription ne concerne que le programme intelligible, tandis la diffusion consiste seulement en sa forme perceptible. La relation de l'un à l'autre est une traduction, mais qui ne fonctionne pas sur le respect de l'original, tout au plus de son intégrité, car les images affichées à l'écran ne ressemblent pas aux lignes de code du programme[189]. Il s'agit donc d'une traduction inversée où c'est l'original qui tire son modèle de ce qui est traduit. Ceci entraîne une situation nouvelle qui rend incontrôlable la qualité de la diffusion. Où sont dès lors les images, les sons et autres médias du netartiste? Que produit-il au juste s'il ne contrôle pas l'écran ? L'écran du netart est non spécifique, il est une des phases de l'industrialisation et de la standardisation de la culture. Il est variable, au sens où l'artiste pourra faire un script pour détecter la définition de l'écran qui diffusera et un autre pour répartir sur la surface ses éléments esthétiques selon certaines proportions. Cette imprévisibilité produit du calcul, des variables et fait sortir l'oeuvre de l'écran, pour qu'elle puisse rentrer dans plusieurs écrans, en la faisant entrer dans le monde. De sorte qu'il est peut-être absurde de faire une exposition de netart en donnant à l'artiste la possibilité de choisir l'écran de diffusion. Le fait de lâcher-prise sur la surface de diffusion est au coeur des pratiques du réseau numérique, tout autant que la dislocation du principe d'identité artistique. La position artistique est alors celle d'un flux continu, d'un écran à un autre, d'une machine à une autre machine, toujours déjà au monde, indéfiniment.
La relation de l'écran au monde ressemble au style indirect libre où il devient difficile de distinguer la description imputable à l'auteur, la traduction d'un propos du personnage ou celle de ses pensées. La voix du narrateur se mêle totalement à celle du personnage, tant et si bien que sans s'identifier, il devient peu efficace de les distinguer. Et c'est justement là que la fiction apparaît. Non dans l'expression d'un auteur imaginant un récit et tentant de l'inscrire de façon convaincante pour des lecteurs, mais dans le fait que le langage est déjà, en tant que nous en héritons, une structure où ma propre voix est hantée par celles d'autres. Cette hybridation peut être appliquée à l'esthétique de l'écran qui définissant un bord, instancie un intérieur et un extérieur, une répétition et une différence. Ce jeu de limite afflue vers le monde, qui n'est pas intact selon une structure complexe d'interversions et de variations. Ceci signifie que l'écran est dans sa matérialité même fiction et qu'il serait bien absurde de distinguer le simulacre et l'original parce que l'image tout autant que l'écran à sa frontière est *du* monde. On peut alors comprendre comment des phénomènes comme la destruction du World Trade Center semblent tout droit sortis d'un écran, cette sortie n'est pas un dehors qui exclut le régime des images, car ce type de phénomènes, dont fréquence s'accroît, est toujours déjà et dès l'origine un complexe d'images.
Minority Report (2002) de Steven Spielberg est sans doute un film sur la question du décor, du fond qui vient découper l'image. On y trouve, grâce à l'expertise du MediaLab, de nombreux dispositifs écraniques. On peut saisir les images, les déplacer avec ses mains. Il y a encore la belle scène où Tom Cruise voit des images de son amour passé selon un mode de diffusion étonnant. Il s'agit d'une projection allant du mur vers le spectateur et en relief, comme s'il s'agissait de concilier la direction de la diffusion et la non-spécificité de la projection. Ce qui est encore plus étonnant c'est que cette scène de réminiscence toute proustienne est hachée de défauts, l'image est instable et semble vaciller comme ayant trop de matière, trop de grain, trop de densité, comme si elle ne parvenait pas à se stabiliser et qu'elle pouvait à tout instant disparaître. Le spectateur semble s'évaporer devant cette matérialité d'un écran qui pourrait peut-être le toucher. L'image est comme notre mémoire, mais dans ce “comme” il ne faut aucunement entendre la représentation, mais la répétition comme différence. Elle est comme notre mémoire et elle n'est pas notre mémoire, la copule est prise en deux sens différents, elle devient le champ d'investissement d'une mémoire, nous nous y projetons comme elle est projetée. L'écran est alors un laboratoire ontologique où l'advenue des étants est fonction de leur ouverture tout autant que de notre avancée vers eux. L'image est donc au monde parce qu'elle est non immersive, parce qu'elle a des bords, parce que limitée nous constituons une intentionnalité vers l'image, mélange de rétention, d'inscription et d'anticipation, rejouant sur une autre scène ses modalités techniques. Et c'est du fait de cette finitude que le flux esthétique de l'écran s'allie tout autant au flux phénoménologique du monde qu'à celui de la conscience. Nous avons ailleurs[190] traité longuement de cette question du flux qui nous semble être au fondement de l'esthétique technologique contemporaine. Il faut simplement en retenir le caractère turbulent et imprévisible, diffus et continu, déterritorialisé. Savoir aussi que si les machines fonctionnent au flux (énergétique) et produisent des flux (esthétiques), notre conscience est elle aussi un flux et qu'entre les deux la même hétéroisomorphie qu'entre l'écran et l'image est à l'oeuvre.
La Vague (2003) de Thierry Kuntzel est ce flux de l'écran au monde. Il s'agit d'une installation interactive où une vidéo de vague est contrôlée par le déplacement dans la salle d'exposition du spectacteur[191] le plus en avant. S'il avance la vague avance, s'il recule la vague fait de même. Il n'y a là aucun élément imprévisible, exception faite que ce miroir interactif fait passer l'image dans le monde par l'intermédiaire de la localisation d'une personne, tout en laissant l'image bien à plat sur la rétroprojection. De sorte que c'est bel et bien

[189]Cette hétéromorphie est d'ailleurs l'objet du dénouement de Matrix (1999) d'Andy et Larry Wachowski.
[190]Grégory Chatonsky, Esthétique du flux in Revue Rue Descartes, numéro 55, Collège International de Philosophie, Paris, 2007
[191]Nous reprenons ce concept proposé par .Jean-Louis Weissberg pour désigner une position esthétique entre la contemplation et l'interactivité.

un comportement de liaison qui modifie la relation entre l'écran et le dehors. Nous sommes en quelque sorte la vague, parce qu'elle est à un endroit où nous ne pouvons pas être, mais sur lequel nous avons une détermination. De sorte que le flux va toujours avec le reflux. Il ne s'agit pas de penser que dans ce dispositif la vague est dans la salle, elle y est, elle n'y est pas, parce que le présent absolu de l'écran s'enfuit du fait de sa structure variable même. Stabiliser l'image, c'est l'arrêter, la mettre sur pause. Cette attention à ce qui n'est pas dans l'image est au coeur du travail pictural de Miltos Manetas qui avec *Dogs and cables* (2006) peint tout ce qui n'est pas à l'écran, les corps, les chiens, les fils, c'est-à-dire toute la matière résiduelle des images. Les branchements sont peut-être la question même de l'écran, la poussière s'y entasse et ils sont encore indispensables à ce que le flux énergétique soit traduit en flux perceptif. Les peintures de Miltos Manetas sont comme désertées. Le monde y tourne autour des écrans, mais les images sont absentes, hors de notre portée pour que nous puissions faire retour à ce monde oublié et modifié de façon matérielle par tous ces écrans que nous disposons chez nous et qui organisent l'agencement de nos corps. Les visages des êtres humains sont effacés comme les images des écrans. Il ne reste alors plus que la *figura* des chiens, du sans-visage, comme chez Francis Bacon, pour témoigner de cette limite de l'image qui fait disparaître originairement nos visages.

Comment passer de l'écran au monde ? De quelles façons faire couler les images sur le flux du monde, non pour identifier les deux, mais pour tendre plus encore la limite ? *Invisible Shape of Things Past* (1995) d'Art+com est l'incorporation dans Berlin de séquences d'archives localisées dans la ville. Ce n'est plus seulement une localisation univoque, mais aussi la localisation qui traduit le temps en espace. En effet, les images d'archives sont en mouvement, la caméra s'est déplacée lors de la prise de vue et il suffit alors de replacer image après image, chaque image, à l'endroit où elle a été prise, de rendre donc l'image à son lieu, dans sa discrétion même, pour permettre au public de traverser la ville et par cette traversée de mettre en mouvement les images. Marcher dans une ville c'est devenir la tête de lecture des images. Le passage transductif entre la temporalité cinématographique et la spatialité des coordonnées constitue une chronotropie où le flux du temps dépend de part en part du flux du déplacement de l'observateur. Il faudrait dès lors articuler pleinement la poétique cinématographique à celle du flâneur qui de Baudelaire à Benjamin en passant par Kafka ou encore Pessoa, a structuré une certaine idée de l'écriture, c'est-à-dire de la mémoire. Le flux de l'écran-monde est fonction d'opérations de transduction comme dans le cas de l'installation de Damian Stewart, *Delicate Boundaries*[192] (2007) où des formes pseudovivantes sont visibles sur un écran de diffusion. Nous approchons notre main, ces formes sont comme attirées par nous et elles vont sur les bords pour progressivement disparaître et dans le même mouvement apparaître sur notre bras et s'y déplacer. Le dispositif est simple, mais esthétiquement il met en oeuvre les différentes catégories dont nous avons parlé en les traduisant une à une et en effectuant un saut esthétique à chacune des étapes de traduction. Il y a l'écran, une image attirée par le dehors, c'est-à-dire, la traduction par les bords puisque la sortie hors de l'écran ne peut se faire que par une disparition temporaire dans cette zone intermédiaire. Puis notre corps devient une surface de projection, les formes ne sont plus à l'écran vertical, mais sont horizontalement vidéoprojetées, toujours ce changement d'axe et de planitude. L'image sort par le corps sentant l'image. Voilà le paradoxe et la tension, voilà la perception dont les images sont originaires et dont les bords sont nos limites, c'est-à-dire nos possibles. Il y a alors tout le jeu de la ressemblance et pourquoi pas revenir dès lors à la représentation presque naïve, mais en la disloquant du dedans. *Pedestrians* (2002) de Shelley Eshkar et Paul Kaiser est une vidéoprojection dans l'espace urbain qui utilise les trottoirs pour diffuser des piétons synthétisés par ordinateur dont le déplacement répond à une logique programmée. Nous regardons alors ces piétons de haut, ils sont si petits, nous observons leurs comportements sociaux générés en temps réel. Le bord de la projection est le bord de l'immeuble qui est sur le trottoir, un pan de mur encore. Il y a comme une continuité discontinue de la représentation, c'est-à-dire là encore une hétéroisomorphie entre les piétons que nous sommes et ces piétons que nous observons et qui nous donnent le vertige. Les travaux dont nous avons déjà parlé utilisant l'ombre, notre double si différent, sont dans cette logique de la répétition qui diffère. *Shadows*[193] (2005) de Adam Frank et Zack Booth Simpson est une installation qui utilise la projection pour produire des ombres, c'est-à-dire ce qui fait habituellement écran à la lumière. Nous avançons dans la lumière d'une double projection qui produit deux ombres, l'un à droite l'autre à gauche. Une autre ombre double apparaît devant nous qui réagit à notre présence. Selon que nous soyons rapide ou lent, l'ombre double va fuir, se défendre et être dotée d'une personnalité propre. Cette ombre n'est pas notre ombre, mais réagit à notre ombre, jouant et déjouant la ressemblance, mettant à distance notre propre ombre dont nous ne sommes plus que le moyen. Car l'intelligence du dispositif consiste bien évidemment à dédoubler l'ombre pour perdre la relation hiérarchique entre la copie et l'original, à faire que l'ombre devienne donc une image d'image et qu'ainsi une des ombres générées soit semblable à un personnage muni d'une intentionnalité. Une ombre d'ombre, c'est le même schéma que dans la Caverne, mais derrière il n'y a rien, aucun mur, aucune sortie possible pour voir enfin le vrai soleil.

Il y a un instant précis et rare où l'écran ouvre sur le monde en désignant ses limites, où la finitude n'est pas un manque, mais un possible, où l'image n'est pas une ombre, mais la réminiscence ressentie dans une temporalité dont nous commençons tout juste à saisir les contours. *Displacements* (1980-1984) de Michael Naimark est une synthèse esthétique des problèmes fondamentaux de l'écran tels que nous les avons abordés. *All seeing* (2005) est une réminiscence de ce dispositif. Une pièce d'habitation classique est entièrement peinte en blanc et plongée dans l'obscurité. Au milieu de cet endroit, un vidéoprojecteur posé sur un moteur, tourne à 360 degrés dévoilant de sa lumière une portion d'espace. Nous y voyons les mêmes objets, les mêmes meubles, les mêmes dispositions,[194] mais en couleur avec des personnages mi-plat mi-relief qui parcourent la pièce, s'affairent, agissent. C'est qu'avant de peindre cette pièce, une caméra a tourné avec le même moteur des actions qui sont ensuite reprojetées. L'écran devient alors la réminiscence d'un espace, non pas comme le retour de l'identique, mais comme le retour de la différence, car si l'image vidéo semble bien une image, et n'a pas pour objectif de nous immerger, de faire oublier son statut de simulacre, elle entretient pourtant un lien si étroit avec l'espace dans lequel nous sommes actuellement, qu'elle est hors de ses gonds. En fait, le déplacement même de l'image est un déplacement de la perception qui

[192]http://csugrue.com/delicateBoundaries/

[193]http://www.adamfrank.com/shadow/shadow.htm

[194]C'est le même principe d'une répétition différentielle qui ouvre le film L'année dernière à Marienbad (1961) d'Alain Resnais. L'espace y est toujours vu déjà deux fois.La perception ne se donne que dans son retour. Il faudrait relier cette répétition à la question de l'éternel retour nietzschéen comme principe de sélection. Pierre Klossowski, Nietzsche et le cercle vicieux, Mercure de France, 1975.

saisit le présent par l'activation d'un passé qui laisse des traces. Dans cette oeuvre majeure, il y a une synthèse sensible que la réflexion peut tenter de décomposer, mais qu'elle ne pourra jamais synthétiser à son tour. Le caractère limité de l'écran devient alors concrètement une ouverture sur le monde en tant que celui-ci est espace et temps. Espace inséparable de l'image sur l'écran blanc de son tournage. Temporalité indécomposable parce que le passé ne s'y donne qu'au présent.

L'ECRAN EN FRAGMENTS

« Comment produire, et penser, des fragments qui aient entre eux des rapports de différence en tant que telle, qui aient pour rapports entre eux leur propre différence, sans référence à une totalité originelle même perdue, ni à une totalité résultante même à venir ? »[195]

Si les écrans font parti de notre environnement quotidien et sont le principal moyen d'accès aux images depuis un siècle, c'est sous la forme d'une série de phénomènes complexes et stratifiés. L'unité du mot ne doit pas nous cacher la polysémie du concept qui recouvre des expériences différentes dont nous avons proposé dans un premier temps une typologie : diffusion, projection et immersion. La première est active, la seconde passive, tandis que la dernière n'est pas une technologie concrète, mais une ligne de fuite, un projet, le désir de dépasser les limites des écrans qui motive une grande part des recherches actuelles. Une dialectique s'instaure entre les trois, de la miniaturisation à l'expansion. Les écrans mettent en oeuvre des relations subtiles entre les supports de mémorisation, d'inscription et de perception.

Dans un second temps, nous avons compris que ce que l'immersion souhaitait dépasser c'était les limites écraniques en tant que celles-ci sont la répétition d'une perception. Répétition infime et fragile, inframince. Nous avons proposé le concept d'hétéroisomorphie pour montrer combien ce matérialisme des bords est lié à la finitude esthétique des êtres humains, combien les écrans répètent et diffèrent les structures générales de notre perception et ne constituent donc pas un phénomène simplement technique. Le défaut de la perception trouve un écho dans le manque des écrans, dans leurs limitations. Cette esthétique de la différence est aussi à l'oeuvre au sein des images par la relation entre les éléments discrets et la perception continue. La discrétion visuelle se généralise aujourd'hui par l'usage des pixels, fragments identiques qui produisent toutes les images possibles, la répétition devenant une condition de la différence et de l'individuation. L'articulation qui manque entre les deux est le territoire de l'imagination transcendantale qui fournit à la perception des images sous la forme d'une répétition originaire. L'écran peut alors s'allier au temps réel pour étendre son rôle de la perception au maniement. Il devient à portée de la main et change ainsi radicalement de fonction en s'articulant matériellement avec les limites de notre corps et avec la localisation de celui-ci.

Enfin, cette esthétique de la répétition différentielle de l'écran plonge dans une tradition qui a thématisé la question du pan de mur, du détail et du manque. La perception y est conçue comme un phénomène positivement fragmentaire et ne pouvant présupposer une totalité dont elle serait le produit. Différentes stratégies artistiques consistent à tirer de cette finitude de l'écran une répétition de la sensibilité qui s'aperçoit alors comme l'articulation d'un dehors et d'un dedans. Ces pratiques sont donc des machines à produire du manque, un manque qui défie le vide. À partir de ce point on ne peut plus distinguer nettement l'écran, le monde et la conscience des percevants que nous sommes. Si les écrans sont limités, c'est pour se lier au flux du monde et au flux des corps. L'écran devient non spécifique et variable. Il répète la structure de notre réminiscence.

Ceux qui aujourd'hui promettent, comme hier avec la réalité virtuelle, l'immersion ne sont pas simplement motivés par un désir d'innovation technologique. Il s'agit d'une certaine conception esthétique qui souhaite fuir la finitude de la perception humaine et le rôle prépondérant de l'imagination transcendantale. Mais les bords ne se conjurent pas aussi simplement. Ils sont d'une part une condition essentielle des technologies comme défaut de nature et de la Nature[196]. Ainsi *Second Life* qui semble promouvoir l'utopie de l'immersion est paradoxalement emplie d'écrans comme si nous répétions la différence au sein même du désir d'immersion. Il y a dans l'écran une structure inchoative qui est celle de l'image et du simulacre. D'autre part, il se pourrait fort bien que la répétition des limites concerne les conditions mêmes de notre corps que nous savons être le produit d'un certain schéma, d'une certaine autoperception. Représentons-nous une image à 360 degrés. Nous sommes entourés, cernés de part en part et pourtant rien en notre expérience n'est immersif, nous ne sommes pas pris et nous restons à distance sans que cette distance soit la distanciation productrice d'un fil esthétique. Peut-être les images ne sont-elles que l'illustration des capacités techniques, peut-être notre perception n'est-elle pas encore adaptée à ces images dites « immersives ». Le dispositif est très présent. Il ne s'oublie pas, car nous nous savons enfermés quelque part, dans une sphère, dans un cube, dans un volume. Et qu'est-ce que cela signifierait d'oublier ? Oublier quoi au juste ? Comment d'ailleurs un dispositif pourrait-il s'oublier ? Nous regardons les images. Un peu en haut, une tache noire et aveugle. Au milieu une masse opaque. Peut-être est-ce un sentiment de malaise, mais notre vision est entourée de ces espaces aveugles : le nez, les cils, fragments de corps, notre peau. Notre vision n'est-elle pas elle aussi originairement un écran marqué de limites ? Marchant dans la rue n'avons-nous pas le sentiment vif de voir parfois à travers une caméra, d'apercevoir seulement un fragment limité ? Et qu'est-ce que voudrait alors dire s'immerger dans l'image si le regard lui-même est déjà un écran, un cadre, la finitude même ? L'immersion n'est-elle pas la conjuration de cette finitude, le refus que toute perception est locale et donc finie ? Et l'écran n'est-il pas alors la plus grande promesse faite à notre perception, de retrouver dans la *tekhné*, c'est-à-dire dans une forme hétérogène, ce qui donne à percevoir et de passer ainsi du pouvoir de la raison aux puissances des images ?

---

[195]Maurice Blanchot, L'Entretien infini, Gallimard, Paris, 1969, pp.451-452

[196]« La technique ne re-forme pas une Nature, ni un Être, dans un Grand Artifice : mais elle est l'« artifice » (et « l'art ») de ceci qu'il n'y a pas de nature » Jean-Luc Nancy, Une pensée finie, Galilée, 1990, Paris, p. 45

UNE CONTRAINTE DÉCOMPOSÉE

29 01 08

Il y a sans doute une analogie, encore inexplorée, entre d'une part la rigidité de la composition poétique classique et la décomposition moderne et contemporaine de cette rigidité, et d'autre part la rigidité des règles de programmation logique et la décomposition au sein même du code de cette contrainte.

Cette dernière a donc un double rôle, elle définit une frontière qui est dépassée à ses marges du fait même du spectre de possibilités ouvert par la contrainte.

Mais comment approcher la décomposition du code informatique au sein du code ? De quoi s'agit-il au juste ? Le concept d'incident est-il suffisant pour définir ce bouleversement de la règle ? N'est-il pas encore empreint de romantisme, sauf à penser que l'incident est la technique ? Ne doit-on pas plutôt se fonder sur quelque chose qui vient brouiller la logique du dedans, comme si la logique se troublait elle-même en souhaitant se délimiter ? Il faudrait sans doute chercher du côté de la formation des concepts mathématiques pour esquisser la forme de cette contrainte décomposée.

Cette décomposition n'est pas un geste volontaire et conceptuel, c'est une palpitation qui toujours va de la règle à sa destruction, qui revient à la règle. La décomposition serait-elle une recomposition ?

En m'acharnant, avec toute mon incompétence, sur la programmation de World State, j'aperçois un rapport entre les traductions des valeurs d'un tableau à un autre tableau et la fiction qui s'élabore : la jeune est toujours malade tout comme le programme tourne en boucle, se compte, s'incrémente et au-delà d'une certaine valeur revient à zéro et s'incrémente à nouveau. J'entrevois la mécanique des corps de Samuel Beckett, leurs infinies répétitions comme autant de différences (n+1). Peut-être cet inconnu qui est présent dans la mathématique la plus simple, introduit-il quelque étrangeté dans le contrôle.

RÉDUCTION ESTHÉTIQUE

26 01 08 / Théorie

Peut-être que l'idée que je développe depuis quelques années de tra(ns)duction constitue-elle un modèle réductionniste de la perception.

En effet, en programmant World State, je me rends compte que la capacité de traduire un média en un autre média et de garder dans le second des traces de l'individuation du premier, peut être une façon de rendre « sensible » des médias entre eux. Une image répond à une image, à un son, à une amplitude captée. Ainsi, un montage vidéo est relié par tra(ns)duction à des flux d'informations glanés sur Internet. La transduction est ici fonction d'une représentation volontaire (on associe tel mot à telle séquence ou à tel champ de possibilités de montage) tandis que la traduction est fonction d'un langage de programmation. Il serait illégitime de rechercher une traduction sémantique dans une transduction technique. Même si les deux comportent du langage, la seconde n'est pas sémantique, mais numérique. Le sémantique n'intervient que dans le résultat.

Le modèle est réductionniste, il ne prétend pas simuler des modes de perception humaine dont le champ d'amplitude n'est pas comparable parce qu'une échelle commune fait défaut. Toutefois, ce modèle permet de rendre sensible des images à un environnement exterme. La seule condition de cette tra(ns)duction est que les deux éléments de la chaîne, qui peut compter bien sûr plus d'éléments, soient d'une manière ou d'une autre du langage. Par exemple des flux RSS et des noms de fichiers.

Ce n'est plus seulement le spectateur qui perçoit, les images agencées et montées perçoivent aussi, à leurs manières. La question est de savoir quelle est l'articulation esthétique entre ces deux sensibilités, l'une organique, l'autre programmée et traduite. Cette relation entre deux modes de fonctionnement hétérogènes est déjà à l'oeuvre dans le cinéma par coordination des flux de la conscience et du projecteur qui tous deux défilent. Dans le cas de World State, l'agencement est certes programmé, mais sa réalisation est inanticipable, car ce qu'on programme c'est un spectre de possibilités pas un montage réalisé et répété. Sans doute entre-t-on ainsi dans un autre mo(n)de esthétique dans lequel la fiction n'est plus un destin, mais un possible maintenu comme possible par la séparation entre le programme et son actualisation temporelle.

LE MONDE DANS UNE BOÎTE

26 01 08 / THÉORIE

Il y a cet étrange paradoxe faisant que l'ordinateur, c'est-à-dire la machine fondée sur la conception la plus rationnelle et la plus contrôlante, fruit de l'histoire des mathématiques et de la simulation, produit les effets les plus perturbants, les moins anticipables.

Il faut voir en ce paradoxe, non une contradiction, mais plutôt une indication historique et profonde signalant un tournant. On pourrait fort bien reconstituer les fils tendus entre ces histoires épistémologique et technologique, histoires le plus souvent tenues à l'écart (exception faite de Stiegler et de Simondon) alors même que notre réalité quotidienne est une confrontation entre elles, entre ce monde des Idées et ce monde des instruments utilisables.

Il faut ressentir la tentative des sciences pour décrire complètement le monde. On pourrait ensuite retracer l'influence de la physique quantique qui a pour ainsi dire expulsée l'idéal laplacien hors du champ du connaissable. On pourrait alors voir comment l'ordinateur a capté ce désir d'une causalité et l'a placé dans sa petite boîte ronronnante en l'appliquant très vite à des phénomènes complexes et chaotiques (météorologie). On pourrait à partir de ce point développer une ontologie de l'informatique dépassant les questions de la représentation et du simulacre, puisque l'informatique est performative et en produisant de tels effets elle produit des réalités, des circonstances, des événements, des occurrences. De cette ontologie, on pourrait proposer une esthétique dans laquelle l'ordre transcendantal a priori qui structure les perceptions dans l'entendement et le caractère fluctuant de ces perceptions, leurs devenirs, pourrait s'épouser non comme on colle deux parties hétérogènes, mais comme ce qui s'adjoint.

Ce monde dans une boîte n'est ni ordonné ni chaotique, ni stabilisé dans le monde des Idées mathématiques ni bouleversé dans le flux du devenir. En fait, il est les deux, toujours et encore, dans une palpitation. Lorsque les doigts pianotent sur le clavier pour écrire des lignes de codes, trouver la bonne séquence logique permettant d'enchaîner telle chose à telle autre chose en vue de produire l'effet désiré, on ressent déjà, à peine le clavier effleuré, un écart scinder l'intentionnalité elle-même. Peut-être cette scission, qui est à la source des effets perturbants et inanticipables de l'informatique, est-elle fondée sur une impureté des Idées mathématiques, d'une impureté qui leurs aient cosubstancielles. Et c'est peut-être celle-ci qui est à la source même de notre faculté de percevoir.

VARIABILITÉ DES IMAGES

08 12 07 / NARRATOLOGIE

Il faut savoir entendre la différence entre l'enregistrement d'une image en vue d'une mono-bande ou d'une installation et l'enregistrement d'une image en vue d'une variation. Nous écartons le cas d'une image purement numérique, une image de synthèse par exemple, qui serait reliée à une variable quelconque, car alors il ne s'agit que d'une traduction entre cette variable et une image, cette traduction produit une visualisation, c'est-à-dire une différence entre la source de l'image et l'image elle-même : le mouvement de la main produit une rotation sur l'axe des Z du panier de pommes.

Si nous portons notre regard sur les images analogiques reliées à des variables, c'est parce qu'il nous semble qu'il y a là un changement en profondeur de la notion même de tournage. On sait combien notre époque a fétichisé jusqu'à l'extrême l'idéal du tournage comme travail interdisciplinaire menant avec des aspects souvent ridicules les artistes contemporains à réaliser des films en 35mm médiocres : travelling long et histoires décalées. Ce n'est pas un hasard si l'imaginaire artistique s'est tourné vers la notion même de production à une époque ou les images industrielles ont envahi l'imaginaire populaire.

Tourner en vue d'images linéaires, défilant les unes après les autres induit une certaine organisation du travail : il y a un script, l'équipe est coordonnée, elle sait ce qu'il y a à faire, le réalisateur a une idée de ce qu'il raconte. Il y a donc une anticipation et une convergence, pour ainsi dire une ressemblance, entre ce moment de la production et la finalité même des images. Nous nous limitons là consciemment à ne décrire les images que dans leur matérialité, la structure narrative elle-même pouvant aller en tout sens, flashback, prétérition, ellipse, ces figures ne changent en rien à l'enregistrement linéaire sur un support matériel des images (il serait absurde alors d'appliquer le concept de variabilité à des choses aussi différentes que le support et la narration, ce serait là simplement une confusion entre deux genres descriptifs différents).

Représentons-nous maintenant un autre imaginaire de la production, celui de la variable. Que signifierait enregistrer des images analogiques, acteurs et décors, dialogues et monologues, en vue de les faire varier selon un tempo inanticipable ? On a déjà une première réponse dans la technique de la motion capture qui loin de n'être qu'un truc technique est un changement radical dans les techniques mêmes de l'enregistrement. Avec la motion capture il s'agit de numériser le mouvement des corps (jusqu'à l'expression la plus subtile des visages) afin de décomposer le geste même et d'ouvrir la possibilité d'une recomposition du geste. On produit ainsi des unités gestuelles pouvant être à l'origine d'une véritable grammaire des corps. Rien n'empêche alors de scinder l'orgine du geste qui est toujours un corps de son incarnation (le corps en tant qu'il se répète dans la conscience de celui qui l'observe), bref de donner un geste à un autre corps. Ceci bien sûr vient troubler de manière profonde ce que l'incarnation des corps enregistrés signifie d'un point de vue esthétique.

Au-delà de la motion capture, il y a également des prises de vue qui sont variable. Elles sont une saisie d'un modèle, c'est-à-dire d'un ensemble de variables qu'il sera ensuite possible, pendant la durée de la postproduction, de modifier. Il deviendra donc possible de

tourner puis au « montage » de faire un mouvement de travelling, c'est-à-dire de faire la « mise en scène » dans ce second temps. Que deviendra alors le tournage ? Que filmer si tout est possible ensuite ?

Mais il faut aller plus loin et penser aux images elles-mêmes, non plus seulement aux techniques utilisées. Il faut plonger le regard dans la manière de cadrer les corps, de faire jouer les gestes et les mots, de montrer les détails et les paysages, la manière de se rapprocher, dans le cadre d'images qui seront fragmentées, classifiées, agencées selon une variable déterminée. Raconte-t-on encore quelque chose ? Quel est donc l'objet de cette fiction variable ?

Comme nous l'avons déjà dit ailleurs, il n'y a aucune raison de sauvegarder dans ce cadre le concept de narration qui suppose toujours un narrateur, c'est-à-dire un métadiscours qui rapporte un propos, qui joue le rôle d'intermédiaire. On peut par contre garder avec profit le concept de fiction en tant qu'il est la construction de faits imaginaires qui viennent se frotter, d'une manière à chaque fois particulière, à la structure des faits telle que nous la vivons quotidiennement.

Ces images variables doivent être scénarisées, cette scénarisation est une fragmentation. Il s'agit de classer ces fragments pour les relier à des événements variables. Mais il y a un fort risque que cette mise en relation relève de la métaphore : le personnage fait telle ou telle action pour représenter telle ou telle variable. Cette pédagogie de l'image numérique nous semble quelque peu naïve et explicite. Il faut plutôt concevoir cette représentation comme une traduction qui va introduire un surplus ou une déficience sémantique, ce que nous nomme la tra(ns)duction: quelque chose fait défaut ou est en trop. Il y a un certain décalage entre les causes et les effets. Le personnage pourra agir de telle ou telle façon. Il pourra avoir sa logique propre selon les actions qui précèdent ou le moment de la journée. Il pourra exprimer d'une façon ou d'une autre des variables données. Mais il ne sera pas une représentation, un symbole d'une valeur langagière, la variable. C'est dans cette tra(ns)duction que la fiction pourra toucher non pas la visualisation d'une variable, mais la variabilité esthétique elle-même.

C'est tout l'objet de World state que je tourne de lundi à jeudi, car le contenu même de cette fiction porte sur cette esthétique démesurée, sur une empathie globale dont le coeur est anonyme et insensible.

Le destin des images n'avait-il pas été jusqu'à présent de fixer sur un support stable des sensations fugitives ? Et même si l'on savait bien que cette inscription pouvait se perdre, être dégradée, être modifiée, on espérait plus ou moins secrètement la conserver intacte. On construisait des musées, ces lieux pour que le temps s'arrête, que les objets restent en l'état. On parlait de l'éternité visionnaire de l'artiste porteur d'une civilisation par lequel se condenserait la vie de secrète de chaque anonyme d'une époque déterminée. Si ce destin les images n'est plus ni matériellement ni idéologiquement une certaine de stabilité à conserver, à léguer de génération en génération, l'emphase artistique n'est-elle pas alors devenue définitivement ridicule ?

HABITUDE DES CORPS

26 11 07 / ESTHÉTIQUE

Peut-être le corps n'est-il structuré que par des habitudes. Si le concept d'habitude est considéré comme étant une répétition de l'identique permettant l'analyse scientifique qui aime à réitérer les expériences de façon identique pour en déterminer les règles, on peut le considérer différemment comme une répétition de la différence. Lorsque j'ai une habitude quelque chose se répète, mais ce n'est jamais la même chose ou, d'un autre point de vue, c'est toujours la même chose, mais jamais répétée de façon absolument identique. On peut regarder la répétition ou l'objet de la répétition, l'effectuation ou l'anticipation, la rétention ou la prétérition, de tous les côtés ça déborde le principe d'identité.

La question de l'habitude est donc moins simple qu'il ne pourrait sembler au premier abord. L'habitude comme quelque chose qui vient contrôler les flux corporels, car qu'est-ce que serait au juste un corps sans habitude, un corps sans répétition qui à chaque instant inventerait son fonctionnement ? C'est peut-être la question posée par Beckett ou par certaines performances. Il y a des habitudes conscientes et inconscientes, voyez le corps, voyez la respiration, voyez le matin quand vous vous levez et que dans une semi-pénombre vous faites le café. Observez ce qui se répète, la bureaucratie, les poubelles, les sorties, les vernissages, les lectures, votre compte en banque, la manière dont vous descendez l'escalier pour aller dehors et cette autre façon que vous avez d'insérer votre clef dans la serrure.

Les habitudes s'inventaient pour chaque corps jusqu'à l'obsession parfois, mais elles étaient surtout politiques. C'étaient des symboles investis, surchargés d'un sens. Voyez l'impact des religions sur le réglage des corps. Une religion ce n'est peut être que cela, un contrôle des corps, une structuration par habitude, prière, nourriture, habillement, etc. Les habitudes circulaient de personne en personne selon certains vecteurs qu'on subsumait parfois sous le nom unique de culture ou de civilisation.

Observons à présent ce qui advient avec le réseau. Les habitudes circulent, elles se traduisent de corps en corps, les images d'un corps investissent l'intimité de cet autre corps, elles se répandent (Dance with me). Elles étaient corps, elles sont devenues images, elles redeviennent corps, mais ce jeu de circulation a bien sûr tout changé, ce n'est pas le même corps, cela ne l'a peut être jamais été, car un

corps dès qu'il anticipe son enregistrement visuel et donc sa diffusion, sait qu'il y a d'autres corps, des habitudes qui sont leurs langages secrets, à chacun d'entre eux.

DISLOCATION

20 11 07 / NARRATOLOGIE

L'attente d'un temps de guerre. À nouveau les cris. Les meurtres et l'agonie. C'était déjà présent, derrière chaque porte, chaque regard. Toutes les lâchetés étaient un risque de mort, mais ça se taisait, ça restait calme dans l'attente de ce temps. Chaque fois ça recommençait, la paix puis la guerre, la guerre puis la paix, chacun s'oubliant dans l'autre, chacun restant dans cette amnésie. Ils faisaient donc semblant dans la plus parfaite innocence et ce qui ne prêtait pas à conséquence en temps de paix se transformerait encore une fois en: cris, sang, marches forcées dans la rue, armes en tout sens, enfants déchiquetés, ordre et agonie d'une société. Il savait que cela reviendrait, que c'était déjà là, ici ou là, ailleurs. C'était la périphérie.

L'OUBLI DE L'ART

15 11 07 / QUOTIDIEN

Une admiration d'enfance, une fascination dans un musée. La mère regarde l'enfant qui regarde et qui se sait regardé. École d'art, formation aux maîtres anciens, discours formant aux discours, dissertations en tous sens. Histoire de l'art et couloir, escaliers, salles de cours. Voilà d'où ça vient. Commissaire d'expositions et musées fermés sur eux-mêmes. Monde intimement clôt sur lui-même, parlant de lui, s'adressant à lui, se protégeant et ne s'exposant que de cette suffisance. Autonomisation de l'art ? Réification de l'art ? On parle d'art puisqu'on s'adresse aux commissaires et qu'il faut bien partager un langage commun, faire croire qu'on leur donne à penser, que les images ne pensent pas assez ou que les mots n'imaginent pas assez, un commissaire croit en cette magie là, il prononce, se tait parfois, attend le moment propice, il est piégé. Et quant au public, cher public, amateurs d'art, étudiants en art, galeristes humant l'air du temps un peu nostalgique du moment ou ils savaient le sentir cet air avant tout le monde, autres artistes amis, plus rarement ennemis ou simplement indifférents, passagers temporaires et peu concernés par l'horizon. Voilà donc, tout se finit en art, humour d'un mot sans sens, sans contenu, sans rien qui produit un domaine sociologique, un effet de bande. Des individus veulent en être, se rassurer de ces amitiés, de ces connaissances, hype, pas hype, peu importe, ce sont des déchets de vie. Elle, elle est bien sûr sur un autre terrain. Les bons élèves rabâchent l'histoire de l'art, citent pour s'introduire dans des filiations qu'ils méritent rarement puisqu'ils n'héritent que du mobilier. D'autres, élèves attentifs parlent du milieu de l'art, de cette réification, autonomisent l'autonomie, les commissaires rougies parce qu'on parle un peu d'eux, gênés et amoureux. Retour d'un art pompier et bourgeois ? Oublier l'art pour le faire revenir sous une autre forme qu'ils n'attendront pas, qu'ils n'entendront pas parce qu'ils veulent saisir les choses en un clin d'oeil, comme avec une publicité sur une autoroute, ils n'aiment que la résistance grisante du vent.

RETOURS ET DÉTOURS DE LA MATIÈRE

12 11 07 / TECHNOLOGIES

Il y eut une époque où l'art numérique signifiait travailler sur un ordinateur et y rester. Le travail se représentait par des interfaces de sortie, l'écran par exemple. L'idéal de cette sortie était la réalité virtuelle qui promettait l'immersion parfaite dans le monde idéal de l'ordinateur. Ceci correspondait à un désir de sortir du monde pour créer un autre monde, protégé, fiable, réglé enfin par la loi des chiffres. Cette loi parfois déraillait et tout allait de travers : bug, incident, perte de mémoire. La complexité algorithmique et les surcouches du système atteignaient un tel enchevêtrement que l'arrêt était toujours possible, la perturbation pouvait faire vibrer nos programmes et faire trembler leurs fonctionnements.

Nous savions déjà alors que l'informatique ne concernait pas seulement le monde de l'ordinateur, qu'il s'agissait là d'un paradigme plus global qui s'insinuait dans toutes les sphères de l'existence. Nous étions déjà tissés, depuis notre enfance télématique, par ce monde.

À présent, l'informatique détermine une grande part de l'activité artistique : écrire un dossier pour une demande de subvention, noter ses idées en amont, faire des schémas et des simulations, accumuler une documentation, faire des recherches, une installation interactive ou non, mais encore, et c'est là un phénomène récent pour les artistes, piloter des machines pour travailler la matière. L'ordinateur est devenu au fil du temps un métaoutil réglant les autres outils par la loi commune des chiffres. Je peux ainsi graver, couper, creuser, imprimer, mouler à partir de cette seule machine connectée à d'autres machines selon un protocole commun.

C'est pourquoi nous voyons de plus en plus de projets artistiques qui partant de l'informatique viennent à la rencontre d'une matière déterminée. Et ce n'est pas là perdre la logique du numérique et les spécificités esthétiques de celle-ci, c'est bien au contraire l'approfondir, car le travail de la matière devient une traduction, une transduction de cette logique commune. La question qui se pose alors est celle de la déclinaison d'un modèle en matière, et des transformations impliquées par cette déclinaison. Comment aménager la dérive de ces objets ?

Encore faudrait-il comprendre pourquoi la matière prend forme selon des protocoles numériques. Pourquoi, historiquement parlant, il y a ce passage de la matière à la forme, en partant des chiffres, et comment ces chiffres ne correspondent peut-être pas à un idéalisme platonicien et mathématique, mais sont aussi la possibilité d'une métamorphose imprévisible : modèle d'une chaise en 3D qui devenue plâtre par stéréolithographie gagne en grain, en irrégularités, quelque chose prend forme, mais reste ici informe. Jim Campbell est un bel exemple de ces nouvelles formes auratique.

FACEBOOK OU LA PRIVA(TISA)TION DU VISAGE

12 11 07 / ECONOMIE

Beaucoup sont enthousiastes par rapport à Facebook. Son caractère viral, la facilité de retrouver des « amis » et son esthétique nette y sont sans doute pour beaucoup. Il y a comme une activité sociale continue, on y passe quelques minutes par jour, on se tient au courant de nos amis comme devant la télévision, on se tient au courant du monde.

Mais à lire la cession de droit faite par chaque utilisateur pour accéder à ce service, il s'agit ni plus ni moins que de la privatisation de la vie privée, c'est-à-dire des relations sociales, et ceci, à un niveau jusqu'à alors inconnu. En effet, la privatisation est ici performative. Les publicitaires ne recopient plus une référence sociologique donnée, le monde tel qu'il est, tel que nous croyons qu'il est en dehors de toute analyse. Ils produisent un système informatique qui performe et intensifie les réseaux sociaux ensuite utilisés. Sur Facebook j'ai des connaissances que je n'ai pas toujours ailleurs, j'ai des amitiés indétectables pour un institut de sondages.

Facebook en informatisant la vie sociale et en la rendant mathématiquement exploitable, est en ce sens l'exacte concrétisation de l'économie de l'accès décrit par Jeremy Rifkin. À relire son remarquable livre, on voit la prémonition de ce qui est en train de se passer et qui donc relève d'une structure logique et graduée qui se réalise progressivement selon les moyens techniques du moment. Il s'agit pour les marques d'entrer dans les réseaux sociaux, de fidéliser les gens en étant entre les gens, dans leurs relations mêmes.

www.facebook.com/terms.php
« en postant un contenu sur le site, vous accordez à la société une licence irrévocable, libre de droits et mondiale d'utiliser ce contenu à quelque fin que ce soit, en relation avec le site ou sa promotion, ainsi que de mettre au point des produits dérivés (…). »

N'est-ce pas là derrière le langage juridique un désir d'absolu, de capital absolu ? Il faut approcher la question juridique en la vidant de sa prétendue objectivité. Le contrat est ici fonction d'un désir de gain absolu, d'une énergie libidinale qui veut plus à partir de moins. Un flux contrôlé qui submerge tout, la puissance du libéralisme.

Les différents produits proposés par Facebook participent de cet élan ontothéologique : www.facebook.com/business convertir la multitude des existences (qu'on a nommé au cours de l'histoire la foule, le peuple, les multiplicités), danger persistant d'une masse informe, en données quantifiables et utilisables. Dans cette privatisation, il y a le risque de l'instrumentalisation des existences, instrumentalisation qui peut aller jusqu'à la négation d'une existence si elle ne répond pas exactement aux chiffres. C'est ce que le système concentrationnaire a tenté de réaliser au siècle dernier. L'usage de ce référent historique pourra sembler à certains obscène, mais c'est oublier la logique concentrationnaire qui a soutenu la logique de production industrielle des grandes firmes allemandes.

Il y a là une rupture épistémologique, car le chiffre n'est plus considéré, fut-ce illusoirement, comme pouvant approcher ce qui est, le chiffre est ce qui est, et ce qui est (une existence par exemple) doit y répondre exactement et rendre ses raisons au regard du chiffre et de sa seule mesure. C'est en cela que la démarche de Facebook répond à l'ontothéologique : la production d'un corps pur et intact.

ESTHÉTIQUE ET OBJETS TECHNIQUES

05 11 07 / ESTHÉTIQUE

Les relations que nous entretenons avec les objets se sont complexifiées au fil du temps et sont passées d'un régime symbolique à un régime instrumental. Il suffit pour s'en convaincre de s'imaginer les objets qui entouraient les êtres humains il y a deux siècles et de regarder simplement ensuite autour de nous.

Cette multiplication relationnelle entraine dans son sillage une complexification esthétique dans le champ artistique dont l'espace d'intervention devient plus difficile à cerner. Ce pour quoi il est difficile de parler d'art au singulier. Il nous semble en ce sens quelque peu absurde de considérer le champ artistique comme quelque chose d'autonome avec ses problématiques et ses dynamiques propres. Il est sans doute plus riche d'y voir le symptôme d'une époque déterminée et d'abandonner le privilège de quelque chose qui initierait un mouvement par je ne sais quelle inventivité créatrice. La production artistique vient toujours après en quelque sorte et il faut abandonner l'idéal moderniste d'une anticipation. De surcroît, entrevoir la production artistique indépendamment de notre relation à la technique vide la première de son contenu matériel. Il faut donc envisager la synchronisation et la désynchronisation de notre conception artistique par rapport à notre contexte technologique, aller et venue qui est ouverture et configuration d'un monde.

On pourrait dès lors reprendre des termes fréquemment utilisés dans le champ de l'art contemporain pour définir les esthétiques en jeu, et non seulement tisser des liens entre eux, mais encore saisir en quoi ils sont le produit d'une activité sociale exogène qui ne se limite pas à l'art. De l'esthétique relationnelle dont le désavantage nous semble consister en son caractère pléonastique (comment une esthétique pourrait ne pas être de quelque façon relationnelle fut-ce dans la démesure du sublime ?), à l'interactivité, à la participation et à ce que nous nommons, sans en être satisfait, l'instrumentation. Il s'agit chaque fois de concepts servant à déterminer une relation entre A et B, une manière de causer, de déterminer tel ou tel événement.

Le relationnel consiste à faire de la relation elle-même le mode opératoire de la causalité et le contenu de la perception (se sentir faire ceci ou cela).
L'interactivité consiste en une causalité déterminée par des règles programmatiques, cette causalité peut être à un sens ou à double sens (feedback) et est fondée sur les présupposés de la cybernétique.
La participation oblige le spectateur à ajouter un élément pour que quelque chose opère. Il participe d'un manque en quelque sorte.
L'instrumentation quant à elle inclut ou exclut les participants selon des critères déterminés. On peut parler d'esthétique sélective.

Dans tous les cas, il nous semble que l'esthétique consiste à produire ou à défaire une causalité, à rentrer en rapport avec un objet d'une façon déterminée. Cette mise en rapport n'est plus indépendante d'un contexte plus large qui nous détermine. Elle ne l'a peut-être jamais été. De plus, dans les cas précités, il en va de la construction d'un corps en tant que celui-ci intervient de telle ou telle façon. Serait-ce dire là que si la dépendance de l'objet est grande par rapport au corps qui le perçoit et le manie, la dépendance du corps par rapport à l'objet est toute aussi grande même si elle ne répond pas au même régime intentionnel ? Serait-ce penser que le corps n'a jamais été indépendant des objets et que la production artistique ne consisterait qu'à révéler cette inextricabilité qui porte notre système perceptif toujours au dehors ? Faudrait-il alors penser notre corps non comme corps-séparé mais comme corps-déplacé, se sentant comme du dehors, ou sentant le dehors du dedans ? Faudrait-il placer cette vibration du dedans et de dehors comme la condition même de notre perception ? Et faudrait-il encore penser que cette vibration entraîne des réactions de conjuration cherchant à séparer et à énoncer ce qui est moi et ce qui n'est pas moi, ce qui est du dedans et ce qui est du dehors, ce qui est percevant et ce qui est perçu ?

Relire La lettre à Lord Chandos comme cette sensibilité qui trouble les frontières et le langage, langage qui tel un programme informatique défini les règles de notre mise en rapport avec, langage qui tel un programme informatique peut aussi défier les règles préétablies, faire trembler leur valeur de signes, en inventer d'autres fut-ce dans la suspension incertaine de ce qui est à venir. C'est pourquoi il faut devenir insensible pour sentir.

INSTRUMENTATION

29 10 07 / ESTHÉTIQUE

Nous supposons toujours d'une façon ou d'une autre la neutralité matérielle du spectateur. Alors même que les espaces de la galerie et du musée ont été largement critiqués d'un point de vue institutionnel, jusqu'au ressassement, nous ne parvenons encore à penser le public que comme des esprits déterminés culturellement. Nombreuses sont les oeuvres, à la manière d'Hans Haacke, qui questionne le spectateur dans son intériorité : déterminations psychologiques, sociologiques, connaissances existantes ou supposées, etc. Mais n'est-ce pas là une idée étrange que de considérer seulement intellectuellement le public ? N'y a-t-il pas un déjà-là de la présence ?

Ce déjà-là peut être la couleur des vêtements, les techniques emmenées avec soi lors d'une exposition, le regard, la manière de parler, et d'autre chose encore. Le public est toujours instrumenté de quelque façon. Si nous faisons une oeuvre qui dépend de ce déjà-là, si par exemple cette oeuvre ne fonctionne qu'à la condition d'un déjà-là (au sens où le spectateur n'est pas prévenu de comment il doit être pour que l'oeuvre soit visible) nous mettons le public face à lui-même, devant une absurdité : la non-disponibilité ou la disponibilité de l'oeuvre selon une causalité à laquelle il est lié, mais dont il n'est pas le concepteur. Il y a là un caractère arbitraire, une frustration sans doute, mais qui me semble pouvoir questionner le statut de celui qui regarde.

RÉPÉTITION DES MÉDIAS DE MASSE ET INSPIRATION DES MÉDIAS MULTIPLES

28 10 07 / ESTHÉTIQUE

L'une des questions les plus fréquentes de l'art moderne et contemporain a sans aucun doute trait à la multiplication des sources d'images. Alors que l'art, finalement pendant une période assez brève, fut le principal producteur d'images, le XXe siècle a vu naître de nouvelles industries.

Quelle était alors la place des arts visuels ? Avaient-ils encore une quelconque autorité ? Et que devenait la fonction même de l'imaginaire comme production d'images ? Avaient-ils encore une légitimité face à des industries mieux financées, plus puissantes et populaires? Les réponses à ces questions furent multiples, des collaborations interdisciplinaires entre cinéastes et plasticiens (Dali), à l'intégration du discours de résistance des arts visuels dans le cinéma (Straub et Huillet), à l'intégration de la matière industrielle dans les pratiques artistiques de Duchamp à Warhol et au-delà.

Cette situation de mise en minorité des arts visuels s'est encore accentuée ces quinze dernières années avec l'arrivée d'Internet et des médias multiples. Nous nommons médias multiples ou médias des multiplicités, les médias dont le contenant peut être bien produit par l'industrie, mais dont le contenu est fourni par les internautes. Alors que l'industrie culturelle tend à fusionner, les fournisseurs de contenu et de diffusion, les multiplicités les séparent.

L'une des caractéristiques apparentes de ces médias consiste, à la différence des médias de masse qui répètent des clichés, des formules économiquement gagnantes, de se diffuser par inspiration. Que nommons-nous ici l'inspiration ? Lorsque nous nous promenons sur Youtube, nous voyons des vidéos qui se ressemblent et qui semblent former des groupes assez homogènes, pour ainsi dire des modes temporaires : des ordinateurs qui brûlent, des adolescentes qui dansent, des mentos qui explosent dans du coca-cola. Quotidiennement, il y a de nouvelles modes visuelles qui apparaissent sur le réseau. Les internautes s'inspirent les uns des autres pour produire et diffuser des images. Cette ressemblance n'est pas une identité simple, une répétition à l'identique, car si les internautes se répètent c'est bien pour appartenir à un groupe, constituer donc une certaine identité, mais c'est aussi pour inscrire sa marque, sa singularité, son existence et pour donc introduire un écart et une différence par rapport à la norme visuelle. Il en va donc, ici comme ailleurs, d'une répétition différentielle. Entre cette itérabilité culturelle et cette autre itérabilité, celle du code informatique, s'agit-il simplement d'une ressemblance métaphorique, ou faut-il penser que les conditions de ces deux itérabilités sont proches, ce sont des conditions techniques d'enregistrement, de diffusion et de traitement, et que du fait de cette proximité matérielle, il faut dire que c'est la même itérabilité qui trouve deux manières de s'exprimer ?

Cette façon de se répandre par inspiration successive est spécifique aux médias multiples et induit peut-être un dépassement de l'esthétique des médias de masse industriels. Ce dépassement est pour une grande part encore insensible dans les arts visuels et on peut penser que dans les prochaines années, cette déclinaison qui se répand par transduction, par modification progressive, sera une des façons fondamentales de parler de l'économie contemporaine de l'imaginaire.

L'INDÉTERMINATION DU TEMPS

19 10 07 / Esthétique

Nombreux sont ceux, cinéphiles, spécialistes en arts visuels, critiques littéraires qui dénient aux nouveaux médias toute singularité. Ramenant l'ordinateur à un gris-gris technologique relevant de la mystification esthétique, ils estiment que celui-ci ne fait au mieux que répéter le caractère non linéaire de nombreuses productions désormais classiques.

Mais la non-linéarité dont ils parlent est d'un ordre différent de celle que nous développons. Elle est en effet subjective au sens où si un film peut utiliser les aller et les venues, les réminiscences, les troubles aux frontières de la mémoire, une certaine déconstruction, et ne se présente jamais comme quelque chose de pleinement linéaire parce que le temps cinématographique est fait d'ellipses (c'est le sens de 5 Year Drive-By de Douglas Gordon qui remet du temps linéaire là où la temporalité est reconstruite), le support est bel et bel linéaire et défile à 24 images secondes. Un livre pour sa part peut être consulté de façon non linéaire, mais la page 224 comportera toujours les mêmes signes. On peut donc considérer que les supports classiques selon leur itérabilité. De sorte que la non-linéarité doit être considérée comme l'écart entre la linéarité du support qui fait revenir le même et ce dont on parle et dont les lacunes reconstruites par le lecteur ou le regardeur permettent de construire des bonds et des déplacements dans le temps.

Avec les nouveaux médias, la non-linéarité n'est plus simplement celle d'un écart entre ce que l'on perçoit et ce que l'on peut percevoir, mais devient quelque chose de matériel et d'objectif. C'est le support lui-même, dont l'accès non linéaire et les capacités combinatoires, qui permet de donner lieu à des événements uniques qui ne se répéteront jamais. Ce qui est étonnant là, c'est qu'alors que la critique classique estime que les arts numériques manquent d'aura, on peut penser que c'est bien au contraire le cinéma, par exemple, qui en pouvant se répéter de séance en séance est une reproduction alors qu'avec l'ordinateur il est possible de créer un son, une image qui

jamais ne reviendra, et d'en créer encore et encore. Ces insularités esthétiques uniques déstabilisent le regard, nous ne savons plus que voir, car nous n'avons plus notre place, celle du regardeur, qui se tenait entre le support et le référent.

En ce sens, la non-linéarité s'objective en quelque sorte et l'exemple le plus frappant de cela consiste sans doute en ce qu'avec les nouveaux médias, je peux produire des fictions sans fin, des fictions dépourvues de narration. Cette infinitude n'est pas simplement une métaphore, comme quand Borges parle du système de renvois de la bibliothèque de Babel, car il est matériellement possible de produire une oeuvre qui ne s'arrête jamais, qui produit encore et encore du nouveau. Ce nouveau a étrangement le caractère d'une répétition, car d'une part il est dépendant d'un programme, c'est-à-dire d'une structure langagière (va chercher dans Flickr les images qui correspondent à tel mot-clé, par exemple) qui est une métaesthétique. D'autre part, parce qu'il est sans fin nous n'avons plus la même attente que face à un film, nous ne nous identifions plus, le pacte mimétique est brisé, n'attendant rien, il ne se passe rien. Il en va sans doute d'une esthétique du neutre.

On peut s'interroger sur la nouvelle posture du spect-acteur dans de tels dispositifs. Que voit-il quand le temps de ce qu'il regarde ne dépend plus de son regard ? Quand son regard ne fera jamais le tour de tout ce qu'il y aura à voir ? Que se passe-t-il quand on ne peut jamais dit: « je l'ai vu » au sens où j'ai tout vu ? C'est un bouleversement radical de l'esthétique qui est aujourd'hui quasiment impensé.

Cette quasi-objectivité numérique met bien sûr en jeu l'esthétique, car est-ce encore de la perception, ce jeu infime en le perçu et le perceptible, quand le temps de la fiction me dépasse ? Ce n'est plus l'esthétique telle que nous la connaissons, mais c'est encore de l'esthétique, car il y a bien quelque chose à percevoir aux marges du phénomène. Ce temps qui nous dépasse signale en creux notre temporalité, face à une oeuvre numérique dont jamais je ne pourrais faire le temps, il y a mon tour, ma place, là, cet endroit où je suis. L'existence en creux. Expérience de la déception peut être (» je n'ai rien vu »), expérience de la finitude (» je n'ai presque rien vu »), expérience qui ne permet aucune maîtrise, aucune main-mise, ceci venant peut être expliquer le désintérêt de nombreux critiques qui perdent brutalement leur autorité à dire et à expliquer. Les oeuvres numériques semblent trop complexes, trop indirectes, elles supposent des explications, sans doute parce qu'elles produisent des perceptions à partir du langage, des processus donc.

Il ne s'agit pas de mettre des fictions anciennes dans la boîte du numérique, la notion de cinéma interactif est simplement un anachronisme, mais de sentir combien nous devons écrire des fictions à la mesure du numérique. Qu'est-ce que l'ordinateur peut raconter qu'aucun autre média ne peut faire ? Qu'est-ce que je peux montrer comme processus que je ne pourrais pas présenter en peinture, en livre, en film ? C'est sans doute ce tremblement hésitant de la vie, de cette vie que je ne connais pas, à laquelle je ne peux m'identifier, à laquelle donc je reste profondément étranger, qui est. là toute proche, dans une ville sans doute. Non pas une vie, mais toutes ces vies, chaque passant, histoire que je ne connais pas, que je ne peux connaître. Une esthétique des multitudes ? Simplement ces respirations.

LA BOUCLE PARADOXALE DE L'ORDINATEUR-MONDE

12 10 07 / THÉORIE

L'ordinateur est une machine qui à partir d'une mathématique simple produit de la variation. L'incrémentation (1+n) en est la modalité la plus fréquente. La combinaison conditionnelle (if, else) de ces opérations simples produit un effet de complexité dont le résultat peut être inanticipable. C'est la mise en causalité temporelle de ces instructions (fait ceci et puis cela s'il y a ceci) qui donne des effets sensibles.

Cette façon d'opérer a pour conséquence inattendue de rendre l'ordinateur difficilement anticipable. Il devient lui-même en tant qu'objet, forme et matière, variable. Des opérations simples répétées des journées entières font crasher un système d'exploitation. Pourquoi cette instabilité alors même que l'ordinateur semble un monde contrôlé ?

On peut se demander si cette instabilité matérielle de l'ordinateur-objet n'entraîne pas une suspension particulière de la causalité et donc de la condition même de l'instrumentalité technique, ce qui serait là un effet pour le moins paradoxal.

Il y aurait en ce point précis une boucle : la conception instrumentale appliquée au monde (ce qu'Heidegger a nommé l'Arraisonnement), considère ce dernier comme un ensemble d'opérations simples agencées d'une certaine façon. Cet agencement est un méta-langage. En réifiant cette conception du monde dans l'ordinateur, la causalité produite redevient inanticipable, elle dépasse nos attentes, produisant un monde qui n'est plus seulement instrumental : pourquoi cet ordinateur ne fait-il pas ce que je lui demande ? Comment ça marche ? Pourquoi ça plante ?

Cette boucle paradoxale du monde à l'ordinateur qui revient au monde, à une certaine phusis, est elle-même un schéma soumis à la causalité, mais avec elle les effets ne sont pas identiques aux causes. Cette non-identité de la causalité indétermine la relation entre le monde et l'ordinateur.

Pourquoi une telle non-adhérence ? Son « origine » (et les guillemets sont ici importants, car il est question de l'indétermination de toute genèse) réside dans le passage contigu entre l'idée (en tant que futur) et la matière (en tant qu'avenir) ou en d'autres termes entre le projet que l'on souhaite anticiper et l'objet qui défie toujours notre attente. Ce passage est au coeur du mode de réalisation technologique avec lequel il s'agit de réaliser des choses, et conditionne de part en part son émergence différentielle. C'est parce que dès sa genèse la plus intime, l'ordinateur est hanté par cette différence entre le monde des idées et le monde des matières formées, qu'il reproduit en quelque sorte cette différence en suspendant nos attentes.

Comprendre comment on passe ainsi d'un régime à un autre reste problématique, car si l'articulation est bel et bien causale, elle produit du nouveau. Il faut encore ajouter que la compréhension de ce phénomène au-delà de l'horizon platonicien rend la démarche plus difficile encore. Ce paradoxe de la production du nouveau explique pour une part importante l'intrication entre l'ordinateur et l'affectivité dont nous sommes tissés : la propension, l'anticipation et la rétention qui sont au coeur de nos désirs, siègent également dans ce tissu de processeurs et silicone.

ART@HOME

05 10 07 / QUOTIDIEN

Il est possible de distinguer les travaux en art numérique selon leur mode de production (voir le bon dossier dans le dernier Art Forum de ce mois-ci). Il y a ceux réalisés à la maison qui sont fondés sur les connaissances (et les ignorances) de l'habitant de la maison, entendez l'artiste, et il y ceux produits au dehors où l'artiste devient un concepteur entouré de compétences techniques diverses, de collaborateurs qui réalisent matériellement le travail.

Cette différence dans la topologie de la production n'est pas anodine, car elle a pour implication immédiate deux types de relation entre le projet (l'idée) et la matière (la réalisation). La manière de faire a ici des conséquences sur ce qu'on donne à percevoir.

Dans le second cas en effet l'artiste est un concepteur, il anticipe un projet sans se fonder sur les caractéristiques inanticipables du médium utilisé, un savoir-faire, mais simplement sur ses définitions logiques. Le régime de l'imagination est avant tout langagier dans ce cas et permet de produire un dossier écrit pour rechercher des subventions, dossier qui sera adéquat au résultat. Mais encore ce caractère logique a pour conséquence me semble-t-il une certaine conception de la technique : ce qui se produit ici est souvent un art un peu monumental et pompier, où la technique témoigne d'une force, d'une capacité de novation. La déconnexion entre le projet et la matière par rapport aux connaissances de l'artiste entraîne celui-ci vers une oeuvre dont l'idéologie technique est moderniste : on essaye d'épater la galerie, d'en mettre plein les mirettes… Mais on se bat peut-être sur un terrain déjà investi par les industries culturelles avec des moyens sans commune mesure.

Dans le premier cas par contre, les technologies utilisées sont en général quotidiennes, ceci signifie que le public les a aussi sous la main à la maison, il y a là un côté pop. Mais encore, l'artiste se confronte à ce qui borde son savoir : la matière résiste, l'ordinateur crashe, la poussière s'accumule, rien ne marche ou presque. Il y a là la rencontre égarante avec la matière, une tension dans la production. Il y a surtout quelque chose qui parle du quotidien et non de quelques approches wagnériennes épatantes qui rejouent le siècle dernier.

En relisant quelques interviews de John Cassavetes où les questions de la famille et de la maison sont si importantes, on peut réfléchir à la notion d'indépendance. Qu'est-ce que serait une production artistique indépendante à l'heure des industries culturelles et numériques ? L'art à la maison (home studio) et l'art des ingénieurs sont des polarités, il y a toujours un mélange des deux à des degrés divers. Olafur Eliasson par exemple semble allier les deux parce que les ingénieurs avec lesquels il travaille sont à la maison, ils travaillent chez lui, dans son entreprise. Il a internalisé la rencontre avec la matière si l'on veut en intégrant les agents de production. Mais c'est toute autre chose qu'avec des artistes qui vont de partenaire en partenaire avec un dossier sous le bras, avec une « bonne idée » qui utilise les dernières technologies. On sent là une relation entre les technologies et l'idée comme si on restait au statut logique des premières, c'est-à-dire à leurs fantasmes.

Les technologies de pointe sont en ce sens souvent une formule cachant une relation encore naïve à la technique et à l'esthétique : on souhaite impressionner les sens, faire plus gros, plus fort (Granular Synthesis en est un exemple), secouer le système nerveux. On oublie au passage une autre possibilité plus riche et fragile, moins forte, mais plus puissante parce qu'elle contient une plus grande complexité : maintenir la possibilité pour la perception d'être différence à soi, représentation de la représentation dans un doute et un souffle qui expirent et inspirent indissociablement.

LES POSITAIRES

29 09 07 / TECHNOLOGIES, THÉORIE

La configuration spatiale était jusqu'à présent cartographique et son l'utopie était de localiser précisément et absolument, c'est-à-dire sur un plan et des mesures communes, chaque lieu. Donner un nom à chaque endroit revenait alors à lui donner une coordonnée chiffrée en x, y et z. L'identification entre la carte est le territoire mène on le sait à des paradoxes qui sont ceux de la mimésis (Borges). La géométrie s'appliquait alors en procédant à une découpe de l'espace : passage du continu à des unités discrètes.

Les technologies actuelles de géolocalisation et l'attribution d'une IP, qui signifie l'identification de la position il faut nous en souvenir, à chaque objet modifie profondément notre relation à l'espace. Ce dernier n'est plus considéré comme une totalité dont la découpe en lieux garde une cohérence du fait de sa retotalisation selon des coordonnées communes (la question complexe de la géométrisation de l'espace, Husserl), mais est considéré comme un ensemble de relations complexes et instrumentales entre des étants, comprenant aussi bien les objets utilisables que les êtres humains utilisateurs. Il faut donc s'imaginer chaque objet comme un positaire dont on pourrait avoir en temps réel les coordonnées spatiales. L'espace devenant ainsi radicalement dépendant de ce qui y habite, de ce qui y est déposé et du réseau instrumental. Les positaires ont été associés à des positions, c'est-à-dire à un système de géolocalisation. Le concept de positaire est donc utilisé au sens d'un étant indissociablement identifié par sa localisation. La localisation est un mode relationnel : une position est relative à une autre et permet de parcourir une distance d'un point vers un autre.

On comprend aisément en quoi notre relation à l'espace est bouleversée. Prenons le cas d'une paire de lunettes que quelqu'un oublie quelque part. Représentons-nous le sentiment qui le saisit lors de cette perte temporaire, cet énervement parfois difficilement supportable, il trépigne que sa relation instrumentale à cet objet soit disloquée dans l'espace. Dans cet oubli, il y a un implicite de la situation : les lunettes sont dans l'espace, je présuppose qu'elles sont dans un contenant plus grand qu'elles et je ne parviens plus à rendre discret cette grandeur pour les localiser et pour recomposer un continuum d'inclusion. Bref, dans l'énervement de les avoir perdu, c'est tout mon engagement dans l'espace qui est en jeu, toutes les relations de cette totalité supposée et de ces lieux repérés. À présent, représentons-nous ce que serait sa situation quant à ces lunettes si elles deviennent des positaires, c'est-à-dire si leur position est identifiée par un système technique. Je ne pourrais plus dire qu'elles sont perdues (comme si elles s'étaient éloignées de moi), je les ai perdus et il me suffirait de les repérer par un RFID par exemple. L'espace deviendrait alors un ensemble de découpes, de discrétions fracturées, localisées dont la totalité spatiale n'aurait plus à être supposée. Paradoxalement, perdre mes lunettes ne serait plus une question d'espace, mais de temps : combien de temps pour les retrouver, c'est-à-dire pour consulter leur localisation sur mon ordinateur qui lui aussi est à un endroit déterminé ? De sorte que ce ne sont plus mes lunettes qui sont en jeu, mais seulement une relation instrumentale à moi-même. Il y aurait en ce sens là, la garantie d'une déposition, c'est-à-dire la possibilité de répéter la position d'un étant.

DÉPOSITAIRES

28 09 07 / POLITIQUE, QUOTIDIEN

Des gens me parlent, connus ou inconnus. Ils m'adressent la parole et je les écoute, parfois contre mon gré. La plupart du temps, nous ne nous disons rien ou si peu de choses, nous bavardons, raisonnons, tenons à des points de vue que nous croyons être les nôtres, essayons de paraître plus intelligents que nous ne le sommes sans doute. Nous oublions ce que nous disons à mesure que nous prononçons les mots. Rarement, quelque chose se dit, une phrase surprenante qui concerne celui qui le dit et qui souvent engage celui qui entend. Pourtant, certaines phrases construisent notre mémoire.

Cela peut être un projet d'existence, « Faisons un enfant », un nouveau concept encore indistinct qui va germer ou une position, c'est-à-dire l'affirmation parfois brutale d'un rapport à soi donné dans la parole à l'autre. Ce que je nomme ici position est souvent incompréhensible pour un auditeur extérieur, car elle engage une grande partie de la relation intime entre deux personnes, le corps même, et emporte avec elle des implicites qui ne sont pas toujours reconnus comme tels.

Donc voici une phrase « De toute façon, jamais je ne lui pardonnerais ». Nous n'en expliquerons pas précisément le contexte ni le sens. C'est une phrase position très dure, exprimée à la suite de la tentative de suicide d'une personne proche. Cette phrase a été dite au téléphone, à distance. Elle vous a fait vomir immédiatement après avoir raccroché le combiné, tellement sa position est compacte, ardue, singulière. Car que voulait-elle dire finalement cette phrase ? Je ne lui pardonnerais jamais les raisons de sa tentative de suicide ? Je ne lui pardonnerais jamais malgré le fait qu'elle s'excuse par cette tentative de suicide ? Je ne lui pardonnerais jamais, car peu m'importe cette tentative ? Que veut dire ici « de toute façon » si ce n'est cette position à soi, à l'autre et au pardon ? Qu'est-ce donc alors que le pardon d'avance refusé, de toute façon, quelque soit les conditions ? Pourquoi donner son pardon pour immédiatement après en retirer jusqu'à la possibilité puisque « de toute façon » c'est impossible ? Cette question du pardon n'est pas simplement un réflexe derridien, c'est une phrase dite, prononcée, exprimée et destinée. Et je garde un doute quant à ce qu'elle signifie finalement cette phrase, car je sais bien, comme chacun, la différence entre l'intentionnalité de l'adresse et la capacité de l'écoute, le décalage entre ce qui se dit de la bouche et ce qui s'entend des oreilles, cet écart constitutif de notre relation à l'autre, des mésententes et des désaccords, des « inentendus» et des répétitions.

Cette phrase, une phrase, est prononcée et vous vivez avec pendant des années. Ce n'est pas une obsession, mais vous y pensez un peu chaque jour parce qu'elle vous a marqué. C'est un de ces phénomènes qui accompagne votre existence, le matin en se levant, dans la

journée parfois. Tout ce petit tissu de mémoire que chacun porte en soi. Vous êtes surpris d'avoir aimé une personne qui à un moment a pu dire une telle phrase. Vous vous reprenez : le moment de l'amour et le moment de cette phrase n'étaient pas identiques. Mais il n'y a pas de fin de partie avec cette phrase que vous vous répétez un peu, un tout petit peu chaque jour, car il y a le « de toute façon » qui justement engage un infini, quelque chose d'irrémédiable. Peu importe les façons dont vous vous y prendrez, il n'y aura aucun pardon. Fin de partie qui engage une (autre) partie infinie. Refuser le pardon est encore une promesse de tenir.

Donc cette phrase vous en êtes dépositaire. Elle revient. Vous l'analysez certes, mais ce qui importe c'est que vous sentez qu'elle pointe vers ce qui de l'autre et de vous fait écart, fait distance, infiniment. Cette phrase est terrible, elle est pour vous le mal, égoïsme face à l'autre radicalement démuni, en risque concret de mort, palpitation du vivant qui encore tient, de toute façon. Elle rature pour vous l'éthique de l'oubli de soi quand il y a le risque d'une telle disparition : ne pas penser à soi quand l'autre se meurt, s'oublier absolument. On n'apprend à vivre que de cette possibilité de mort. Vous reconnaissez l'idéalisme d'une telle position, le « de toute façon » de cette posture, mais elle engage votre action. Vous vous êtes toujours comporté de cette manière, alors peu importe.

Un jour, à sa demande, vous lui reparlez de cette phrase, vous lui répétez. Elle ne s'en souvient pas. Elle ne l'a jamais dite. Vous l'avez inventé. Vous êtes sûr de vous. Elle a été dite, prononcée. Vous n'avez pas de preuve écrite, mais vous vous en souvenez, elle non. Le doute ne peut pas être levé, incertitude sur le contenu de ce qui a été dit parce que ce qui engage un destinataire et un destinateur dans l'acte même du langage est cette incertitude entre ce que j'envoie (et dont je ne suis pas même sûr, le langage est un héritage et une intentionnalité) et ce que je reçois (et qui varie selon les époques où je me remémore ce qui m'a été dit). Et à quoi sert une « déposition » si ce n'est justement régler une bonne fois pour toute ce qui a été dit ? La déposition est une trace écrite, reconnue par une autorité qui peut après-coup répéter ce qui a été dit en donnant la preuve que cela a bien été dit. La déposition règle le différentiel des mémoires, ce dont je me souviens ce n'est pas ce dont tu te souviens. Et cette différence engage tout le champ socio-politique dans un paradoxe, il est ce qui oblige à être avec les autres et ce qui le refuse.

Un jour, vous êtes devenu le dépositaire d'une parole qui n'était pas la vôtre. Vous êtes le seul à vous en rappeler. Celle qui l'a dite ne s'en souvient pas et vous ne pouvez pas mettre cela sur le compte d'un refoulement, c'est-à-dire d'un oubli qui constitue encore une intentionnalité, certes dissimulée, mais signifiante. Vous êtes le dépositaire de ce « toute façon », c'est vous qu'il engage, pas l'autre. Il y a les positions qui expriment le lieu de l'autre dit par l'autre. Il y a les dépositions qui déposent un lieu dans un espace reconnu par une autorité qui sera à même de répéter ce lieu, de le représenter. Il y a enfin les « positaires» qui sont des paroles destinées et répétées par celui qui les entend dans l'oubli de celui qui les a dites. La relation entre les positions, les dépositions et les positaires définissent le différentiel du langage en tant qu'il est expression et écoute.

Nous ne cessons d'être les dépositaires les uns des autres. Nous sommes la parole oubliée par l'autre qui revient. Nous sommes des revenants, et ce n'est pas même nous qui revenons.

RETOUR DE L'ESPACE

25 09 07 / NARRATOLOGIE, TECHNOLOGIES

Le siècle dernier avait développé des espaces neutres. Ils étaient industriels, culturels ou économiques. La salle de cinéma en constitue sans doute l'apogée, mais les exemples de cette neutralisation de l'espace par l'invention d'espaces artificiels sont nombreux : usine, galerie, musée, isoloir, émancipation politique. Par neutre il ne faut pas entendre quelque chose de vide qui n'a aucune détermination, mais le mouvement pour neutraliser. L'utopie a été cet artifice. La neutralisation de l'espace a été un phénomène massif, mais il n'a pas exclu des mouvements de territorialisation. Plus encore, l'utopie a été activement complice du désir de retour à des espaces préexistants comme ce fut le cas dans les différents systèmes totalitaires. Comment comprendre sinon l'obsession de Lénine et Hitler pour le cinéma ? Ne voyaient-ils pas dans la salle, l'espace même de leur politique ?

Actuellement, on peut observer un retour de l'espace. En effet, il ne s'agit plus de le neutraliser en l'inventant, mais de cartographier des espaces déjà existants, comme avec Facebook. Plus encore, la technique ne doit plus se comprendre comme une puissance d'arrachement aux espaces, par la puissance industrielle, politique ou de la culture, mais comme la capacité à s'infiltrer dans l'espace quotidien par le biais de technologies portables. Nous revenons donc à l'espace. Nous ne l'avions jamais quitté bien sûr, mais il fait retour. GPS, Google maps, portabilité, etc.

Si le XXe siècle avait inventé un récit typiquement temporel, le cinéma, notre siècle est en train d'inventer de nouvelles formes de fiction qui sont spatiales. L'espace non comme une représentation, mais comme ce qui a lieu. On ne s'identifie plus à des existences (les personnages), on s'approche de lieux connus ou inconnus. On passe donc de la narration qui est dépendante d'une progression temporelle (celle-ci n'étant pas obligatoirement chronologique) à une fiction sans narration.

READYMADE ET OBJETS FANTÔMES

23 09 07 / ESTHÉTIQUE

Le Readymade était le fruit d'une société industrielle produisant des objets standardisés. On se souvient de Duchamp fasciné avec Brancusi et Fernand Léger pendant le salon d'aéronautique de 1912 et disant : « la peinture est morte. Qui pourra faire mieux que cette hélice ? Dis-moi tu en serais capable, toi ? ». Avec le Readymade, il s'agissait d'introduire une singularité (souvent ayant trait à la sexualité) dans le régime de la standardisation.

Depuis la situation a changé. Il ne s'agit plus d'un monde industriel, en tout cas plus seulement, mais d'un monde de technologies langagières. Nous passons du Readymade au todo quant à une pratique qui se réapproprie un possible (un programme par exemple).
Mais il faut ajouter au todo une autre modalité, celle des objets fantômes. En effet, le langage informatique ne fait pas disparaître les objets standardisés de l'industrie. Tout au plus les fait-il évoluer. Il y a encore ces objets, et de plus en plus, mais le rythme de leur consommation est si rapide qu'ils sont immédiatement obsolètes. À peine consommés, ils sont oubliés. Cet oubli des objets industriels est significatif, car si on y réfléchit bien c'est une forme auratique au sens où au-delà de l'oubli ces choses sont. En ce sens, elles pourraient nous regarder, lever le regard vers nous comme le signalait Benjamin. Les objets deviennent fantômes parce que l'effacement fait partie de leur modalité de subsistance, parce que nous savons qu'il y a en Chine des décharges immenses d'objets informatiques.

Parce que nous sommes la première génération à l'affectivité technologique grâce au Minitel, nos souvenirs d'enfance sont attachés à des objets disparus qui sont devenus inutilisables. Le technovintage est cette passion fétichisée pour les objets fantômes. Les objets technologiques ne passent pas simplement de mode comme les objets industriels. À la limite un de ceux-là peut être encore utilisés, une vieille machine à coudre par exemple, mais l'objet technologique lui devient hors d'usage. Sa génération est passée. Un ordinateur vieux de 20 ans est simplement inutilisable, les programmes font défaut, les protocoles changent. Des émulateurs de machines passées sont bien sûr proposés, mais ce ne sont pas les mêmes machines, cela ne touche que la partie logicielle. Comment ne pas lier alors le changement de génération technologique au changement de génération des êtres humains, les deux étant concrètement liés ? Je peux parler avec une personne de mon âge de l'Oric, de l'Amstrad CPC-464 ou de l'Amiga 2000, et partager ce monde de l'écran devant lequel nous passions des journées entières.

Il faut à présent mettre en oeuvre ce caractère spectral des technologies. Montrer que leur disparition est constitutive de leur mode d'être. Que l'effacement fait parti de l'obsolescence immédiate et que cette dernière qui remplace un objet par un autre, indéfiniment, règle tout aussi bien notre façon de consommer, que nos désirs, que notre manière de gagner de l'argent, de subsister. En achetant un objet technologique, nous anticipons d'avance son obsolescence et le fait que nous devrons en acheter un autre et un autre et un autre.

La spectralité technologique met à blanc les objets. À peine là, ils disparaissent dans une blancheur opaque et rugueuse. Ils s'intègrent progressivement dans les murs comme s'enfonçant dans un sable mouvant. Que voyons-nous d'eux lorsque nous les jetons ? Qu'avions-nous vu en les achetant ? En les utilisant ? Qu'est-ce que le mode d'existence des objets technologiques ? Quelle est notre vie entourée de ces objets rendus si rapidement inutilisables ?

Il faudrait imaginer un objet quelconque attaché à un souvenir d'enfance, par exemple un lecteur de bandes audio qui servait auparavant à lire des programmes sur un Commodore 64, dont la forme est encore présente, disons la silhouette, et qui a perdu ses couleurs, ses détails, qui s'efface déjà dans ce qui subsiste de lui. On peut aussi imaginer des fils entassés, accumulés, emmêlés, car s'ils se ressemblent, si depuis des décennies ils sont identiques, ils connectent entre eux des instruments qui disparaissent rapidement.

Imaginer que les objets deviennent fantômes et portent la trace de ceux, sans doute morts, de ceux qui les ont conçus, imaginés, construits, vendus, achetés, utilisés, jetés comme l'a si bien analysé Stiegler. Car que ce sont ces objets si ce n'est la trace de ces vies passées, de ces vies qui sont en train de passer, de ces vies qui passeront ? La trace de tous, de chacun, de personne. La trace de ce qui nous anonymise.

L'EXPERT ET LES AMATEURS

20 09 07 / ESTHÉTIQUE, POLITIQUE

Avec l'émergence du réseau Internet, de nouvelles formes de constitution de la connaissance sont apparues. Si elles miment encore les règles de la connaissance encyclopédique dans Wikipedia par exemple, les articles devant être recoupés par d'autres sources, il ne fait pas de doute que c'est tout l'édifice typologique (qui fait quoi?) de la culture qui est transformé par le rôle croissant des amateurs d'une façon que nous avons encore du mal à anticiper.

Dans ce cas, comme dans beaucoup, la sphère artistique peut servir de symptôme à une situation sociologique plus étendue. Ainsi, la structure classique de l'exposition est mise en jeu par ces nouvelles formes culturelles. Le commissaire est celui qui choisi les oeuvres selon un axe, une thématique, une problématique, une théorie. Les travaux artistiques sont sélectionnés au regard d'une finalité fixée par lui qui est réputé être un expert en une matière donnée. L'expert c'est celui qui a autorité sur quelque chose du fait d'une expérience

(expertus, qui a éprouvé), qui est habile (peritus) de quelque manière. L'action du commissaire consiste à sélectionner, à distinguer le vrai du faux, le beau du laid, et ceci grâce à une échelle de valeur déterminée de façon théorique et langagière. L'expert va classer des langages par rapport à un métalangage qui surplombe les langages singuliers et qui est en ce sens une extériorité lui permettant d'observer du dehors le dedans de façon juste c'est-à-dire "neutre". Il règle le différend esthétique en répondant à la question: Que percevoir?

A une époque où le niveau de scolarisation augmente, où les ouvrages sont accessibles, où le niveau de connaissance s'accroît, où les disciplines se multiplient et se spécialisent, on peut s'interroger sur le bien-fondé du métalangage de l'expert-commissaire. Qui peut aujourd'hui se revendiquer d'une connaissance assez forte pour faire des choix? Qui a éprouvé l'art de manière à proposer son regard, sa problématique, sa thématique à la sensibilité d'un public? Il va de soi que le rôle du commissaire est hérité des siècles passés et est solidaire de l'espace neutre de la galerie et du musée. L'autorité du commissaire est fonction de la monstration dans un espace sacré qui suspend les réflexes sociaux. Et si la modernité avait déjà questionné cette autorité, on peut s'interroger à présent pour savoir comment une telle structure autoritaire pourrait être à même de simplement écouter ce qui arrive aujourd'hui. Est-il possible que l'expert, du fait de sa structure langagière même, puisse donner à voir au public une époque qui met justement en cause le rôle de toute autorité?

Cette contradiction est sans doute la cause de l'académisme croissant dans le champ de l'art contemporain. De nombreuses expositions ne font que répéter une époque déjà passée qui persiste sans doute mais seulement comme une ombre. De sorte que les travaux artistiques choisis le sont seulement comme une confirmation d'une autorité simplement survivante.

Ne faudraut-il pas alors proposer de nouvelles façons d'opérer dans le champ artistique? Si l'on veut être attentif aux phénomènes contemporains, n'est-il pas indispensable dans un premier temps de défaire ses habitudes de commissariat, de déconstruire cette autorité langagière, et d'ouvrir simplement la discussion à la limite de sa connaissance? Ne faudrait-il pas chercher dans les oeuvres, non une confirmation d'une théorie préexistante, mais un défi lancé à celle-ci?

La notion qui s'oppose à l'expert est l'amateur. Si l'expert est au singulier, les amateurs sont au pluriel, ce sont des multiplicités car avec eux aucun langage ne vient prendre le dessus sur un autre, et ceci avec bien sûr les risques de cacophonie, de répétition, d'incompréhension et d'échec. L'amateur est celui qui a un goût vif pour une chose et qui n'en fait pas profession. C'est aussi celui qui a un talent médiocre. Amateur provient d'amatore qui signifie amour. Personne ne reconnaît l'autorité d'un amateur, c'est l'amateur qui décide de son affinité avec un objet donné. Il est en ce sens illégitime.

Toutefois la notion d'amateur s'enrichit depuis 20 ans au moins de dimensions pratiques inconnues et ceci grâce à l'usage du numérique. Le modèle de l'amateur est le DJ qui à l'origine n'est pas un musicien mais passe simplement des disques dans une fête. Or le DJ est devenu progressivement un producteur de nouvelles musiques en mélangeant des musiques existantes, en les retravaillant par les techniques analogique et numérique. Il a inventé une nouvelle topologie, le home studio, qui vient remplacer l'atelier, c'est-à-dire un espace qui était uniquement dédié à l'exercice d'une profession. Le home studio met en jeu la frontière entre la vie du domicile et la vie professionnelle. Pourquoi écrire de nouvelles musiques quand il existe déjà un stock si important? Pourquoi en ajouter alors qu'avec ce que nous avons sous la main, stock de mélodies, de notes et d'instruments quelconques, nous pouvons en produire de nouvelles? Le DJ répond au sentiment d'épuisement face à la reproductibilité culturelle.

Le modèle de l'amateur inventé par le DJ, bien qu'il faudrait le vérifier historiquement, s'étend à présent dans les arts visuels: pourquoi ajouter encore des images alors que le stock est déjà important? Notre rôle ne serait-il pas à présent de simplement articuler des images déjà existantes et de montrer que c'est dans cette réarticulation qu'une esthétique nouvelle s'invente? Et ce n'est pas simplement un mélange d'images diverses redevables de la tradition du collage et du stock footage, car l'usage de l'ordinateur permet de coder, c'est-à-dire de mettre en langage des variables dont l'expression formelle n'est pas l'expression d'une volonté individuelle, celle de l'artiste, mais la variation autour d'une intentionnalité plus vague, plus générale, moins déterminée qui est celle d'une écriture de code qui rend possible sans rendre nécessaire d'avance les formes données à la perception.

L'amateur est celui qui aime et l'amour fait trembler la distinction entre l'observation de l'objet aimé et la création de celui-ci. L'amateur est celui qui en répétant, et on connaît la relation du désir à la répétition, produit une différence qui est individuation: prendre une image, la mettre dans un nouveau contexte pour la modifier. Cette pratique est celle inaugurée par le salon des Incohérents et à sa suite par Marcel Duchamp, remarquons qu'elle n'est pas sans rapport avec la technique. Le Readymade c'est un objet manufacturé le plus souvent, parce que cette standardisation de la production est aussi une répétition différentielle, tout comme le désir de l'amateur. Marcel Duchamp pourra être à sa manière le modèle (bien qu'il ait critiqué cette notion de modèle) de l'amateur et ceci en deux sens: il a refusé de faire de l'art son métier, lors d'une discussion il ne s'opposait jamais à son interlocuteur sans doute parce qu'il ne croyait pas à l'autorité et au métalangage de l'expert.

FACEBOOK ET LE CAPITALISME DE L'ACCÈS

18 09 07 / ECONOMIE

Si les entreprises dépensent encore aujourd'hui des sommes importantes pour sonder le public et définir ses besoins afin d'élaborer des produits coordonnant « offre » et « demande » (on a bien sûr toutes les raisons de douter de l'indépendance préalable de cette demande), Facebook constitue une formidable économie pour ces entreprises. Ce sont en effet les consommateurs eux-mêmes qui renseignent avec joie et délectation les sondages. Ils font tout le travail. On peut non seulement savoir ce qu'aime une personne, mais encore connaître le réseau social de ses goûts, bref fédérer la communication d'un produit en se fondant sur un réseau social préexistant. Les applications de ce site internet sont encore une subtilité supplémentaire, parce qu'en les choisissant les internautes décident eux-mêmes de ce sur quoi ils veulent être sondés et dépassent ainsi la logique du sondage où c'est le sondeur qui définit la question posée. On change ainsi de mode de représentation marketing. Une entreprise qui serait capable de croiser toutes ces informations pourrait alors proposer une publicité très ciblée.

On retrouve donc dans Facebook une extension du capitalisme de l'accès tel que Rifkin l'a défini dans *L'âge de l'accès : la nouvelle culture du capitalisme*. Toutefois si ce capitalisme vendait de l'accès (de la location par exemple) plutôt que des biens manufacturés et augmentait ainsi la dépendance, Facebook rend accessible les consommateurs eux-mêmes, c'est-à-dire la modalité principale des désirs à notre époque. Il y a donc là une interversion de ce à quoi on donne accès, interversion qui est aussi une radicalisation du capitalisme du siècle dernier. En basant l'accès sur les individus eux-mêmes, la séparation entre objet et individu s'écroule. Ce à quoi j'accède avec Facebook c'est un réseau social, des amis, mais c'est finalement dans un mode d'autoreprésentation qui boucle sur moi. J'observe ce que je fais autant que ce que font les autres. Les mini-feeds sont cette représentation. (S') observer devient alors une activité quotidienne, inscrite dans le flux du réseau autant que dans le flux de nos activités journalières. De sorte que l'observation que le marketing effectuait auparavant par les sondages hérités de la sociologie du XIXe siècle, se transforme en une autoscopie de chacun et pour tous. N'est-ce pas là la définition même du capitalisme dans une société de contrôle où le mot « démocratie » n'est plus qu'un souvenir ?

AUX IMPASSIBLES

16 09 07 / NARRATOLOGIE, ESTHÉTIQUE

Les personnages de Michael Mann sont inattentifs.La narration se déroule et ils regardent ailleurs, égarés dans leurs pensées, dans le vide de leurs visions. Leurs regards ne les concernent plus.

La caméra se laisse aller à un paysage flottant. Nous ne savons pas ce qu'il y a à voir, comme dans le très beau Miami Vice (2006). Nous ne savons pas si même il y a à voir quelque chose, habitués que nous sommes à la condensation des actions cinématographique. Les personnages sont perdus dans cette incertitude et l'histoire se passe à côté. Ils peuvent bien sûr agir, mais leur implication n'est plus celle d'une identification. Tout est à distance. Ils ne sont plus les actes qu'ils font parce qu'ils peuvent regarder ailleurs, sans rien chercher dans ce regard. Et nous n'étions pas habitués à cette indécision parce que les industries culturelles s'étaient construites avec une répartition très nette entre l'attention et l'inattention (cf Le cirque de Seurat).

Ces regards perdus doivent être mis en relation avec cette faculté de montrer des espaces urbains en creux comme dans Collateral (2004). Les parkings en haut des immeubles, Los Angeles strié par ses no man's land et ses routes. Ce sont des lieux inattentifs. Ils sont vides, inhabités comme ces regards qui séparent les personnages de ce qu'ils sont en train de vivre. Ce que peut encore nous apprendre le cinéma c'est peut-être cette impassibilité, cette insensibilité-là.

ART ACADÉMIQUE ET ART CONTEMPORAIN

16 09 07 / ESTHÉTIQUE

Il y a souvent de belles surprises, des rencontres égarantes, des sensations qui interrogent et qui troublent. Lorsqu'on va voir une exposition d'art contemporain il y a souvent, il y a parfois ces fugacités dont nous faisons part ici. Il y aussi des déceptions, d'autres questions, un mécontentement malgré le fait qu'on voudrait aimer, qu'on est attentif, ouvert à ce qui se donne à voir, bref qu'on est bon public. On peut être frappé par le retour d'une forme d'académisme dans le champ de l'art.

N'avons-nous donc pas souvent le sentiment en parcourant une exposition collective de voir le même monde, la même atmosphère ? Ne ressentons-nous pas parfois une homogénéité entre des travaux aux auteurs pourtant différents ? Ne sommes-nous pas régulièrement saisis par un sentiment de déjà-vu devant une oeuvre que pourtant nous n'avons jamais vu ? N'y a-t-il des thèmes transversaux, des manières de faire, des trucs esthétiques qui reviennent d'oeuvre en oeuvre comme autant de lieux communs ?

Il faudrait alors distinguer deux sortes de clichés : le cliché qui met en action une esthétique sociale, c'est par exemple le cas du pop art, et le cliché qui rejoue un truc artistique, une manière de faire entendue. On peut donc distinguer comme des polarités le cliché exogène et le cliché endogène.

Le second cliché est à la source de ce que nous déterminons ici comme un art académique et ceci au sens très précis de l'Académie, c'est-à-dire de travaux artistiques destinés au monde de l'art, c'est-à-dire aux artistes, aux critiques et aux étudiants. Le cliché exogène a une autre puissance parce qu'il vient interroger, par la répétition qui n'est pas nécessairement critique (cf Readymade) c'est-à-dire qui ne suppose pas un métalangage se plaçant au-dehors de ce qui est représenté, notre quotidienneté la plus banale. Le cliché exogène est une esthétique de la société industrielle où les objets manufacturés induisent une standardisation des perceptions comme condition de leur individuation.

Quand un travail artistique n'opère que du point de vue des références au monde de l'art qu'il effectue, alors on peut penser que son esthétique est faible, au sens où elle ne vient qu'activer une connaissance qu'elle présuppose chez le regardeur. Il se peut par contre que des références endogènes ne soient pas contradictoires avec une perception exogène. On peut placer des références sans que la reconnaissance de celles-ci soit nécessaire à une perception possible de l'oeuvre. C'est pourquoi nous ne pourrions séparer totalement les deux formes de clichés. Ce sont des polarités.

Il importe à présent de repérer et de faire la typologie précise de l'académisme en art contemporain. Nous proposons trois catégories à étudier :

1. Le Zeitgeist ou cahier de tendances : c'est l'air du temps, les tendances des magazines d'art, ce qui est à la mode. Dans un monde artistique qui communique de plus en plus, il est inévitable que les travaux se répètent, se déclinent, s'inspirent parfois de façon passive. De véritables vagues d'oeuvres homogènes se produisent de mois en mois, dont le reflux est aussi brutal et définitif que l'afflux.

2. Les références : ce sont les travaux qui se réfèrent à la sphère historique de l'art pour produire une complicité avec le public. Ce caractère référentiel produit un sentiment d'appartenance au même monde. On peut faire une lecture marxiste en terme d'identité de classe de cette stratégie esthétique. La référentialité est un caractère scolaire (bon élève qui a bien appris sa leçon, soumission à un ordre institué).

3. L'autonomisation : ce sont les oeuvres qui parlent d'elles-mêmes, du contexte de monstration, de l'institution. Il faut bien remarquer que si l'art du XXe siècle s'est développé autour de ces passionnantes questions contextuelles, à présent les travaux qui reprennent ce questionnement font face à un contexte qui a changé, ce qui veut dire que les institutions aiment cette forme de contestation qui vient justifier en creux leur autorité et leur place dans la société. Étant donné que cette autonomisation a déjà été largement poussée de Marcel Duchamp à Hans Haacke, on peut s'interroger sur l'autonomisation de l'autonomisation qui est une forme de réification des pratiques esthétiques. Il faut donc, jeter un regard critique par rapport à ce qui pourrait simplement être une façon de soi-même s'accorder une place dans un contexte donné.

LE CHIFFRE DU CORPS ÉTRANGER

13 09 07 / POLITIQUE, CITATIONS

Donc ils vont tester génétiquement les immigrés et définir la famille selon ce fameux code. Ce serait fait, peut-être maintenant, peut-être plus tard. Cela aura lieu. L'extériorité, l'étranger, le dehors peut être quantifié, modélisé, identifié. Il ne s'agit pas de l'accueillir de façon inconditionnelle parce qu'il est inanticipable, parce qu'il est justement ce qui vient, l'à venir, mais de le recevoir en définissant sa recevabilité, s'il correspond aux critères définis par le dedans.

La première étape était de le quantifier économiquement, de savoir s'il correspondait au marché du travail, de l'associer à un chiffre, à une rentabilité. Dictature de l'économie qui semble incontestable aujourd'hui. Logiquement ce chiffre vient se greffer maintenant sur le corps, pas seulement sur une action du corps (le travail), mais aussi sa filiation, ses origines, son devenir. La famille devient génétique, avoir des enfants c'est se reproduire, c'est une activité de brassage génétique. Ils ont enfin trouvé le chiffre (au sens du code) des corps étrangers. Après les avoir choqués, ouverts, disséqués, tués, ils ont enfin inventé le secret de ces corps. Ils pourront maintenant les lire et dire à haute voix ce qu'ils cachent.

Retour à l'identité (elle n'avait jamais quitté la hantise politique), retour de la Terreur, à celle du corps en tant qu'elle se réduit à une entreprise techno scientifique. Ce qui est intéressant là est que la techno-science ne permet pas d'approcher les phénomènes, mais les construit de part en part. C'est performatif. Car la relation familiale peut-elle, doit-elle se définir par le génétique ? Est-ce là sa vérité ? Et à quoi pensez-nous (à quoi pensent-ils ? Car je ne serais jamais avec eux même hypothétiquement) quand ils estiment avec un tel test dire la vérité familiale, détenir l'ultime preuve, prononcer le dernier mot, comme si la discussion sur ce qu'est une famille pouvait avoir une fin, comme si justement avoir des enfants, des parents, des ancêtres et des descendants, comme si cela pouvait s'arrêter. En donnant le dernier mot de la filiation, on commence à exterminer et on peut être sûr que celle-ci passera à l'acte, de symbolique et langagière, elle fera disparaître les corps réels.

La tradition historique de cet amendement est claire : il s'agit de la doctrine raciale et génétique, de ce qui s'est inventé en Europe au milieu du XIXe siècle (Godineau, Houston Steward Chamberlain, Vacher de Lapouge) et que les nationaux socialistes ont appliqué sans avoir tous les moyens dont les politiques, les fonctionnaires, la banalité du mal disposent aujourd'hui.

Voilà où ils en sont. Voilà pourquoi il faudra se battre pour laisser une place à celui qui vient, sans réserve.

FACILITÉS DE LANGAGE

05 09 07 / THÉORIE

Sans doute pouvait-il parler pendant des heures d'un sujet d'actualité, d'un phénomène esthétique, d'un livre ou de la pratique artistique d'un autre. Sans doute sa parole était-elle agile. Il savait comment construire un raisonnement, enchaîner les idées, effectuer des rapprochements inattendus en revenant sur un point précis déjà abordé. Il savait proposer un nouveau concept à l'intelligence de son interlocuteur, attirer son attention sur une sensation infime. Il cherchait à sentir la vibration de l'autre.

Mais dès qu'il lui fallait parler de ses images, argumenter sur ce qu'il faisait, dès qu'il fallait répondre à la question « Qu'est-ce que tu fais ? », il désirait se taire. Non pas qu'il n'était pas doué de parole pour présenter son travail, mais il refusait cette facilité en estimant sans doute, un peu naïvement, que les champs d'opérations de sa pensée et de ses images étaient profondément hétérogènes, et que c'est par cette hétérogénéité qu'un dialogue était justement possible. Et puis en répondant à cette question, il lui semblait se transformer en représentant de commerce. Il n'aimait pas l'égocentrisme qu'il observait chez d'autres qui n'avaient pour seul intérêt que leurs propres pratiques artistiques et qui, quand on les lançait sur ce sujet, ne s'arrêtaient pas, parlaient, parlaient comme un monologue. L'art, ce qui restait de ce mot, de ce fantasme, lui semblait être exactement le contraire. Non pas l'ego, le Soi propre, mais l'autre, toujours et encore, l'autre inanticipable, l'autre à venir, fut-ce dans le mutisme.

Il trouvait dans cette concentration sur soi quelque chose de vulgaire et surtout de radicalement opposé à ce qu'il percevait de son faire qui semblait tendre vers quelque chose d'anonyme, de désincarné, sans identité véritable. Il avait ainsi du mal à subsumer son travail sous des catégories, des thèmes, des problématiques. Il n'était pas de ceux travaillant toute leur vie sur un univers précis, sur une esthétique. Il s'imaginait en voyageur arpentant un sol inconnu et instable (une banquise ?) ou en chercheur inventant une discipline incertaine, se dépassant au gré du monde plutôt qu'au gré de sa subjectivité. Sans doute ne croyait-il pas à l'identité donc à l'expression comme sortie hors de soi, bien sûr l'expression sous un autre mode pouvait exister, mais il lui semblait alors, sans doute se trompait-il, que l'expression était simplement l'instanciation d'un manque, d'une place vacante que le regardeur pouvait approcher.

Images et pensées composaient un dialogue, mais il ne voulait pas que sa parole soit au service de ses images, utiliser sa puissance de feu conceptuelle pour démontrer combien sa pratique était intéressante. Cette servitude de la parole était finalement une servitude des images, instrumentalisées pour qu'une personne puisse attirer l'attention sur soi, le cliché de l'artiste avec ses fulgurantes intuitions, ses rires, ses regards lointains. Il y aurait eu là une prétention vulgaire. Lui-même n'était pas persuadé de ce qu'il faisait. C'était fragile et sans importance dans un monde médiatique. Il souhaitait lâcher prise, ne pas protéger ses images, les abandonner. Il n'avait aucune affection pour elles.

VACANCES ET LOISIRS

03 09 07 / ESTHÉTIQUE, THÉORIE

On identifie souvent les vacances et les loisirs. Or si les premières proviennent étymologiquement de « vide », les seconds viennent de « licite » et ont été introduits par le protestantisme anglais. Les loisirs permettent quelque chose, et en creux c'est le négatif du contrôle qui est en jeu. Pendant des périodes de loisirs, je peux faire des choses que je ne peux réaliser hors de ces séquences de temps. Les loisirs répartissent la liberté sur le socius, la permission est fonction de l'interdiction. Le monde des loisirs est le monde du travail et de l'individu libre et volontaire. Les vacances quant à elles appartiennent au régime du vide. Quelque chose en vacant, n'est pas à sa place, est déplacé. Cette place laissée vide ouvre bien autre chose que la permission, elle est vacuité, ouverture d'un possible qui n'est pas fonction d'une action déterminée. Les vacances sont souvent transformées en loisirs, on passe ses vacances à faire des choses qu'on souhaitait faire pendant l'année, les vacances sont utilisées à faire tout ce que je n'ai pas eu le temps de faire, et ainsi je répartis mon pouvoir faire, ma liberté, ma capacité d'agir qui est une capacité de réserve.

On pourrait très bien appliquer ces deux concepts au champ artistique et interactif. Certaines oeuvres sont en vacances d'autres sont des loisirs. Certaines oeuvres ouvrent une vacance, quelque chose de vide (comme chez Steven Parrino par exemple) et d'instable. Une place vacante est laissée au spectateur, une étendue qui n'est pas anticipée. D'autres se permettent des choses socialement illicites (ce qui

revient à désigner une bordure) et autorisent une place déterminée pour le spectateur. Cette place lui permettra d'agir de telle ou telle façon et d'effectuer une puissance d'agir.

ANTÉDUCTION DE L'IMAGE REDIMENSIONNÉE

01 09 07

Une nouvelle technologie permet redimensionner l'image en excluant certaines zones soit de façon manuelle soit de façon automatique : www.faculty.idc.ac.il/arik, bref de distinguer le fond de la forme, et nous savons combien cette séparation est problématique en art. Puis de produire de la texture supplémentaire pour l'agrandissement ou d'en enlever en gardant l'homogénéité des formes, des figures. Qu'est-ce que veut dire alors redimensionner l'image ? Que produisons-nous comme vision en manipulant ainsi une photographie ? Quelle est la procédure qui relie alors la saisie à la postproduction ? Et que pouvons-nous alors percevoir quand chaque image peut être le fruit d'une recomposition de la relation fond-forme ? Que devient l'arrière-plan et avec lui le sentiment même d'un monde ?

Cette technologie vient interroger la tradition artistique et par un geste simple (resize) que nous faisons tous, vient aussi problématiser de façon profonde la distinction entre saisie de l'image, sa captation, et le travail sur l'image, sa modification. C'est une évolution annoncée depuis longtemps, mais elle semble prendre là une vitesse nouvelle.

Le siècle dernier avait inventé avec le cinéma une certaine production et diffusion industrielles des images. Les deux étaient distincts : production dans le studio hollywoodien, diffusion dans les salles de cinéma du monde entier. Le public contemplait l'écart entre ces deux moments comme sa propre différence esthétique (perception, rétention et une forme de réminiscence du présent propre au cinématographe). Ces deux moments seront de moins moins distincts à l'avenir : la captation permettra un tournage au montage. L'image ne sera pas simplement perçue, elle sera (elle l'est déjà, mais dans une moindre mesure) la représentation d'un modèle perceptif. Des caméras saisiront un modèle tridimensionnel d'une scène dans laquelle une caméra virtuelle pourra se déplacer en postproduction. Cet après-coup modifie radicalement la captation et nous savons comment notre être au monde est une production de cette captation. Je propose le concept d'antéduction pour désigner ce mécanisme qui déplace certaines des opérations du tournage sur le montage.

Sans doute est-ce là une évolution importante de notre relation au monde médiatisé, transformé, tissé, produit par les images, évolution qui dépasse les questions classiques tentant de distinguer la réalité des simulacres. Capturer une image ce sera capturer un potentiel, quelque chose de possible et d'à venir, non une image persistante et consistante du passé, non une trace de ce qui est, fut-ce simplement de la lumière, mais un tissu à redéployer ultérieurement, le futur. Paradoxalement en pouvant modifier ainsi les images, nous nous rapprochons en quelque sorte de modes de fonctionnement plus subtils du monde, de sa genèse même, de la façon dont la perception se fraye un passage dans le monde par focalisation, ouverture, attention et inattention. La subjectivité est proche de la physis, d'une proximité paradoxale. Elle doit tendre vers sa propre différence pour aller au dehors.

RÉPÉTITION ET JEU VIDÉO

28 08 07

Si les jeux vidéos promettent de l'action en temps réel et pour ainsi dire de nous immerger dans ce qui n'était traditionnellement que rapporté, narré, raconté au deuxième degré, l'expérience des jeux est toute autre. Beaucoup de jeux sont fondés sur la répétition, la capacité de rejouer une scène encore et encore jusqu'à en connaître le défilement et pouvoir acquérir la bonne combinaison sensori-motrice action/réaction. L'introduction d'une part d'aléatoire ne change pas fondamentalement la donne, car ce n'est qu'une part. Alors qu'au cinéma on ne peut arrêter la projection, avec les jeux on peut faire des sauvegardes, décider de la temporalité de l'action, mettre en pause et reprendre. La durée de vie d'un jeu est la relation entre son territoire et notre temps, c'est-à-dire notre capacité à parcourir et à découvrir une carte. Mourir dans un jeu c'est pouvoir recommencer. Il y a dans cette répétition une intelligence du corps (Bergson), car reprendre une partie ce n'est pas répéter à l'identique, c'est apprendre dans la répétition, c'est-à-dire différer le moment de blocage où il faudra reprendre une nouvelle partie. Cette répétition qui diffère est ce qui permet d'avancer dans un jeu, d'y prendre place par essais successifs.

LE RELAIS

13 08 07

Il observait les écrivains anciens avec amusement. Il en restait encore quelques-uns sur le réseau qui ajoutaient des phrases à d'autres phrases, sans comprendre que cette agglutination n'avait plus de sens depuis des décennies. Il n'entendait que le bruit et la surcharge que ces ajouts provoquaient.

Une nouvelle phrase et donc de nouveaux mots-clés, de nouveaux liens, de nouveaux référencements. Encore et toujours du travail après l'écriture. Un mot écrit équivalait à d'autres mots pour que ce premier existe (c'est-à-dire soit accessible). Quand est-ce que tout cela s'arrêterait ? Peut-être avait-il lui aussi un certain talent d'écriture, mais il ne souhaitait pas le vérifier, puisqu'écrire était du passé.

Il voyait déjà tant de mots écrits. Etait-il nécessaire d'en ajouter encore? Le travail de lecture était quant à lui infini et il fallait compter avec tous les recoupements possibles entre les textes parcourus. Il fallait un temps infini pour vérifier que les mots qu'on souhaitait écrire n'existent pas déjà sur le réseau. Quelle inconscience fallait-il alors avoir pour écrire encore !

Il restait des heures à fureter. Cherchant la phrase rare, l'index juste, le logiciel facilitant sa recherche, d'autres qui cherchaient la même chose. Certains disaient qu'il perdait son temps de façon déraisonnable. Lui y voyait la fin de l'expression, le deuil insensible de soi, le souci de ce qui est déjà là. Bref la prise de conscience méticuleuse de la présence des autres, de ces mots déjà écrits par d'autres depuis des siècles. Il cherchait toujours un recoupement, un angle décisif et inexploré et il l'envoyait alors sur le réseau sans savoir si quelqu'un le lirait, si une personne référencerait son travail, il pouvait contrôler cela de son poste de travail en recoupant encore et encore les liens. Il était simplement un transmetteur de tout ce qui existait déjà.

TE PERDRE SE PERDRE

13 08 07

Ca commence par la perte, sans aucun objet préalablement perdu, sans objet qu'on pourrait donc retrouver ensuite, dans une fuite en avant qui serait un retour au passé. On peut bien sûr rêver à un état antérieur plein, mais où qu'on porte le regard il y a déjà la perte avant toute chose, avant moi. Rien ne peut venir nous rassurer.

Les généalogies sont des échecs, le récit des origines est criminel parce qu'il nie toujours d'une façon ou d'une autre que les individus s'originent de quelque manière dans cette perte sans objet. Sans elle l'individuation, son processus qui est devenir, ce flux qui ne s'arrête pas, ce que certains nomment la conscience et que je voudrais plutôt rapprocher de la peau qui ne cesse de s'effriter à la manière des simulacres épicurieux, de nous quitter, ne tiendrait pas la course d'une existence.

Ce n'est pas une quelconque poésie apophatique de la perte absolue. Il faudrait pouvoir en parler en l'asséchant, en la rendant blanche, neutre et monotone: simplement battement de coeur, battement de coeur. En art on peut choisir, je crois un peu naïvement, la production des formes, croire qu'on va faire émerger du nouveau et dans ce cas on est jamais très loin de l'expression de soi, d'un soi dans lequel viendrait s'originer cette forme. On peut aussi, avec le risque d'une vacuité, se donner des formes qui sont déjà là, données, ready made, et y chercher non pas ce qui s'y donne mais ce qui dans cet objet réputé normal se retire d'avance, avant même que ne soit donné cette normalité de l'objet, dire donc la perte comme ce qui produit. Un vide qui ne retire rien et qui en excédant notre pouvoir de propriété signale notre pauvreté, le fait que nous sommes en panne: déplier et multiplier les possibilités d'une forme, témoigner du vide qui la structure et la rend perceptible.

Tout est devant soi, ouvert.

FACEBOOK, UN SYSTÈME DE SURVEILLANCE

06 08 07

Pour revenir à un précédent article, Facebook apparaît bel et bien comme un système de surveillance pour l'instant restreint à un réseau social donné, mais qui à n'en point douter s'étendra à l'avenir à un ensemble plus grand de la communauté.

Les mini-feeds d'un profil Facebook sont fascinants. C'est là qu'apparaît l'ensemble des activités d'un réseau : l'extension ou la diminution de ce réseau (qui est devenu « ami » avec qui), les activités propres à Facebook comme l'ajout ou le retrait d'une application, bref la mutualisation de toutes les modifications faites sur son profil et sur ceux qui font parti de notre réseau. Il devient dès lors possible de reconstituer heure par heure la dépendance des uns et des autres quant au réseau. Par réseau nous n'entendons pas ici Internet, mais plutôt la fonction sociologique propre à Facebook, un réseau d'amis.

Nous revenons ainsi à la question qui lie aujourd'hui au sein d'Internet la politique et l'amitié, à cette ancienne question aristotélicienne de l'amitié. Pourquoi la puissance économique d'Internet fonde-t-elle aujourd'hui une grande partie de son discours sur l'amitié ? Est-ce réductible à une économie de l'accès telle que Jeremy Rifkin l'a thématisé ? S'agit-il simplement pour une entreprise comme Facebook de pénétrer le champ de l'intimité et de l'amitié pour ainsi intégrer une économie à ce qui jusqu'alors s'y dérobait (l'amitié représentait la gratuité) ? Et cette visée économique essayant d'étendre l'empire du calculable et du vendable à l'ensemble de notre expérience, n'est-elle pas elle-même suspendue à quelque chose de plus grand et de plus originaire ? Ne s'agit-il pas là de l'ambivalence, déjà pointée par Aristote puis surlignée par Jacques Derrida, de l'amitié elle-même ?

Qu'on s'en approche de plus près et on remarquera au passage que le titre même de ce site, Facebook, doit nous mener à penser. Le livre des visages ? Le visage des livres ? Qu'est-ce donc que cette relation entre le livre, c'est-à-dire entre un support d'inscription et d'archives, et l'expérience du visage dont les expressions changent et ne s'inscrivent que l'espace d'un instant temporaire ? Facebook n'est-il pas la tentative de fixer enfin le devenir des visages, un peu lorsque nous croisons mille et un visages dans la rue, avec chacun leurs identités, leurs expériences, leurs émotions et que nous ressortons de cette expérience quotidienne nous-mêmes bouleversé de cette passion de l'anonyme ?

« Le visage est signification, et signification sans contexte. Je veux dire qu'autrui dans la rectitude de son visage, n'est pas un personnage dans un contexte. D'ordinaire, on est un "personnage" : on est professeur à la Sorbonne, vice-président du Conseil d'Etat, fils d'un tel, tout ce qui est dans le passeport, la manière de se vêtir, de se présenter. Et toute signification, au sens habituel du terme, est relative à un tel contexte : le sens de quelque chose tient dans sa relation à autre chose. Ici, au contraire, le visage est sens à lui seul. Toi, c'est toi. En ce sens, on peut dire que le visage n'est pas "vu". Il est ce qui ne peut devenir un contenu, que votre pensée embrasserait ; il est l'incontenable, il vous mène au-delà. »[197]

« Le visage se refuse à la possession, à mes pouvoirs. Dans son épiphanie, dans l'expression, le sensible, encore saisissable se mue en résistance totale à la prise. Cette mutation ne se peut que par l'ouverture d'une dimension nouvelle. En effet, la résistance à la prise ne se produit pas comme une résistance insurmontable comme dureté du rocher contre lequel l'effort de la main se brise, comme l'éloignement d'une étoile dans l'immensité de l'espace. L'expression que le visage introduit dans le monde ne défie pas la faiblesse de mes pouvoirs, mais mon pouvoir de pouvoir. Le visage, encore choses parmi les choses, perce la forme qui cependant le délimite. Ce qui veut dire concrètement : le visage me parle et par là m'invite à une relation sans commune mesure avec un pouvoir qui s'exerce, fût-il jouissance ou connaissance ».[198]

LES INFORMATION DE CHACUN OU L'INTÉRIORISATION DU RENSEIGNEMENT

03 08 07 / POLITIQUE

Il fut un temps où les informations, ces signes archivables, étaient une denrée précieuse et difficile à constituer pour les pouvoirs politiques. Les systèmes totalitaires au XXe siècle avaient mis en place des systèmes de renseignement[199] coûteux. Ces systèmes avaient comme fantasme, pour une part seulement réalisée, de surveiller chaque individu, de faire en sorte qu'entre le privé de l'intimité individuelle et le secret de l'État il y ait identité, confusion, fusion. Les moyens déployés à cette fin étaient énormes et pesaient parfois même sur l'économie de l'État. Le coût des informations était alors élevé.

Le système libéral a une autre approche consistant à transformer l'information en valeur puis à retourner cette valeur sur les individus pour intégrer le renseignement en chacun et faire en sorte que la constitution de l'information comme archive soit quasi-contemporaine de son archivage. Ainsi une industrie quelconque, l'industrie musicale, qui gagne en valeur grâce à la vente d'un objet donné (le vynile, la cassette, le CD), l'information utile est diffusée sur un support numérique (le réseau) et perd de sa valeur, puis remis à sa juste valeur sur un réseau marchand (Itunes) pour qu'enfin un Citizen Kane contemporain, Murdoch, puisse constituer une base de données de morceaux gratuits sur Myspace qui est un centre d'observation et de contrôle de la musique actuelle. Murdoch a réussi à faire en sorte, sans que personne ne s'en aperçoive, que la diffusion de la musique ne lui coûte rien et qu'il puisse profiter de retombées indirectes de type publicitaire.

197 Emmanuel Levinas, Ethique et infini, Fayard, 1982, p.91

198 Emmanuel Levinas, Totalité et infini, Martinius Nijhoff, 1961, p.172

199 On entend ici renseignement comme action d'aller chercher, inventer, compiler des informations. Les services de renseignement sont pour une grande part performatifs et trouvent le plus souvent ce qu'ils recherchent, car ils le construisent. Habituellement ils sont très actifs en temps de guerre pour s'informer de l'ennemi. Les systèmes totalitaires conçoivent les habitants comme des ennemis. 1984, l'amour est un crime quand il est sans raison car il s'échappe du contrôle étatique.

Il y a là dans cette intériorisation des fonctions de renseignement une structure politique particulière dont l'efficacité de contrôle est importante. L'un des symptômes les plus forts de cette intériorisation est sans doute Twitter où certains internautes écrivent ce qu'ils sont en train de faire. Au-delà de la technologie utilisée, on peut se questionner sur la motivation en jeu dans un tel « service ». Qu'est-ce qui pousse en effet quelqu'un à marquer et à rendre accessible ce qu'il est en train de faire au moment où il le fait ? Il va de soi que ce qui est ainsi marqué est sans intérêt. Mais là n'est pas la question, ce que Twitter valorise comme raison c'est le réseau social, l'amitié, être visible pour ceux qu'on connait. « O philoi, oudeis philos » (Aristote). Pourquoi une telle relation aujourd'hui entre la politique des réseaux et l'amitié ? Justement parce que c'est de l'un qu'il s'agit et surtout du multiple, de la communauté et du partage d'un message duplice, foncièrement piégé, au nom duquel se livre les guerres ; une amitié au nom de laquelle on ne veut pas d'amis, un Ami qui oblige à renier tous les autres.

Ou encore : la joie de l'anonyme révélé. C'est cet affect que j'avais signalé dans Flußgeist: waiting (2006). Au-delà de la poétique que l'on peut apercevoir dans cette constitution de l'information il y a ce fait politique majeur : le pouvoir politico-économique met en place des outils de renseignement, chaque habitant informe ces outils afin de rendre visible ce qu'il est en train de faire. Pour utiliser une image, l'État construit des bureaux vides, c'est ce que fait l'administration Bush en faisant de l'État une coquille vide, et chaque citoyen va chaque jour écrit ce qu'il a fait (Twitter), quel est son emploi du temps (Google Calendar), les photos qu'il a prises (Flickr), les gens qu'il connaît (Myspace, Facebook), etc. Il suffit de déplacer chaque service du web 2.0 sur la grille d'un système totalitaire pour comprendre la potentialité politique qui est en train d'émerger. Le coût de l'information est beaucoup moins élevé et l'information est plus viable, car plus proche de sa source.

IMPLOSION

28 07 07 / NARRATOLOGIE

Il était simplement triste de l'avoir perdu et de ne pas avoir pu mener leur amour jusqu'à son terme. En murmurant seul cette idée il la savait absurde, car qu'est-ce que cela aurait pu bien signifier que le terme de l'amour ? Il reconnaissait la mélancolie de cette phrase et de son désir : aller jusqu'au bout d'une histoire. Étrangement toute conclusion à l'amour en suspendait la fin. C'était donc impossible, quelque soit la configuration adoptée.

Depuis des années un sentiment d'inachèvement le hantait. Une autre femme lui avait volé cet amour sans peut-être même savoir ce qu'elle avait fait, sans reconnaître son influence qu'elle avait secrètement désirée. Cette autre femme il l'avait aimé, mais d'un amour qui avait été simplement l'attente d'un autre amour, à défaut de, et une fois qu'il avait été quitté il avait été soulagé que la jalousie, la névrose, le narcissisme, le manque de confiance en soi mis en scène par soi, s'en aille avec elle. Il s'était réfugié auprès d'une autre femme, amie de la première, en y cherchant sans doute la proximité d'une amitié et d'une complicité.

Il y eut l'éclat de la reconnaissance et puis la surprise des corps. Peau rencontrée comme jamais. Paroles échangées. Souffrance d'enfance véritable. Soutenir l'autre qui vous porte. Marcher de ce déséquilibre à deux, de cette respiration. Chaque jour, quelque chose se passait avec elle. Il savait que c'était elle. Il l'avait reconnu. Il se disait : nous nous sommes croisés lorsque nous étions enfants dans la rue, nos regards se sont échangés, nous nous sommes déjà reconnus il y a des années. Il essayait de se souvenir de ce moment qui n'avait sans doute jamais existé. Mais il trouvait que cet événement imaginaire était l'hypothèse la plus proche d'une réalité qui lui échappait.

Il n'avait pu mener leur amour jusqu'à son terme. Il savait cette pensée absurde, car qu'est-ce que cela aurait pu bien signifier que le terme de l'amour ? Il y a eu plusieurs autres histoires avec elle. Des abandons et des retrouvailles. À chaque fois il pensait à son corps, pas comme un objet, pas comme une personne, pas comme un secret, mais comme un devenir. Il sentait encore ses mouvements, le corps et le mouvement, les deux, inséparable. Et le mouvement tout le temps. Et le corps. Il entendait son souffle, alterné. Et ses cris. Le bas du ventre qui glisse. Son regard perdu dans le sien. La bouche entrouverte où l'air s'engouffre. Les jambes qui se referment.

Une terrasse sur le boulevard du Montparnasse. On y vendait des hot-dogs. Il faisait encore un peu froid. Quel mois ? Peut-être mars. Elle se blottissait dans son manteau et tenait en tremblant une cigarette consumée à moitié dont la cendre pourtant restait entière. Ils ont échangé très peu de paroles, aucune je crois, mais ils ont souri se sachant proche. Ce n'était pas parce qu'ils pensaient ou ressentaient la même chose. Comment savoir une telle chose de quelqu'un ? Mais c'était simplement qu'ils se sentaient l'un l'autre dans le froid et la clarté. Ils savaient ce moment unique. Chaque moment était unique, tout comme eux partageaient ce moment sans avoir aucune idée de ce qu'était l'autre (tout autant moi qu'elle), de ce qu'il pensait (elle comme moi), de ce qu'il sentait. Et les passants défilaient dans la rue. Certains avaient sans doute cette proximité anonyme : être le plus proche de ce qui est lointain, un lointain dont on ne peut, dont on ne veut se rapprocher. À ce moment-là il savait qui elle était.

IMAGES DE LA DESTRUCTION

21 07 07 / ESQUISSE

Cela fait déjà longtemps que la destruction est devenue une image. Peut-être depuis les images des Alliés à l'ouverture des camps, tas de cadavres anonymes, restes, vêtements, lunettes, corps au bord du mourant. Cela fait un certain temps que la destruction est devenue une image trop parfaite, comme orchestrée. Depuis le 11 septembre peut-être, et la série d'événements qui s'ensuivit, enchaînement implacable comme mis en scène par un réalisateur diabolique. Corps sautant dans le vide, fumée, écroulement. Poussière. En nuage.

La destruction est l'événement d'une séparation, souvent irrémédiable, entre la forme et la matière. Cette dernière n'est plus instrumentalisée par la première, elle perd sa cohérence, son utilité. Elle reste donc là, gravats, corps, débris de métal. Il n'y a plus qu'à jeter. Et plus il y a d'images de destruction, plus nous sommes anesthésiés. Il n'y a plus cette distance de Guernica, de cette image répétée et exhibant son point de vue transformant l'objectivité de l'événement, cheval hurlant plus hurlant même que les corps calcinés, lumière plus fluorescente que le scintillement des bombardements. Nous en avons fini avec ce monde. Il nous reste des images prises sur le vif, toujours présentes, immédiatement disponibles. Et plus rien ne se passe dans le monde.

Répéter donc la destruction et la disloquer à son tour, changer le lieu même de la destruction. Rendre la destruction si visuelle, si parfaite, si séduisante, si simple et minimale, la rendre si disponible dans ses formes, éviter les débris trop petits, trop incertains, préférer les brisures franches et lisses, enlever la poussière, poncer, jouer du reflet narcissique de cette forme sur son socle même, la reposer sur un socle d'une couleur négative, associer ce volume à une autre image, inverser encore les couleurs de la forme et du fond. Donnerà l'image une autre perfection, multiplier ici les détails mais sans défaut, jouer de quelques reflets de matière, simuler l'objet en train de se détruire. L'amener à une lenteur si extrême qu'il ne reste plus que les états de la destruction et non plus la destruction elle-même. Oublier pour se souvenir.

RECONNAISSANCE

21 07 07 / QUOTIDIEN

Je reconnaîs cette personne que jamais je n'ai vu. Ne pas avoir de doute sur l'anonymat de ses traits, de ses contours, de ses yeux, de son corps. Savoir qu'on ne connaît personne qui lui ressemble. Que rien de connu ne nous fait penser à lui. Mais avoir le sentiment d'une familiarité plus grande encore que celle entretenue avec les personnes que nous côtoyons quotidiennement. Savoir que nous le cherchions dans d'autres visages que nous avons eux connut.

Certitude de la réciprocité de cette reconnaissance : marche qui ralentie, regard qui se lève, sourire surpris, présence qui est déjà intimité, langage des corps inconnus, tête qui se baisse d'avoir regardé. Reconnaître qu'il y a la connaissance et la reconnaissance. Connaissance des expériences visibles et factuelles et reconnaissance de ces présences que nous n'avons jamais expérimentées, mais qui nous hantent.

Le matin, la fenêtre entrouverte, chaleur naissante du jour, bruissement qui soulève les rideaux. Sa silhouette est là toute proche. Je caresse son corps. À nouveau.

ÉCRAN ET PROJECTION

19 07 07 / ESTHÉTIQUE, TECHNOLOGIES

Le mode de localisation de l'image est fondamental pour comprendre l'esthétique de l'écran. Entendez par là simplement l'endroit où est l'image et la façon dont elle arrive à cet endroit. On a trop tendance à concevoir l'image comme un immatériel quelque peu abstrait alors même qu'il nous faut pour la comprendre être attentif à ses transports et à toutes les formes de sa matérialité.

D'un côté, il y a des écrans localisés, c'est le cas de figure où la surface de diffusion de l'image est stable et identifiable. L'écran est le nom donné à cette identité. De l'autre côté, il y a les écrans projetés où l'image est diffusée sur une surface qui ne contient pas elle-même cette possibilité de diffusion (écran blanc, mur, etc.). Tout se passe alors comme si la relation entre l'image et l'écran s'inversait.

La différence entre l'écran et la projection concerne la mémoire, l'inscription, la diffusion et la technique : l'écran contient, à des degrés divers, les conditions de la diffusion. Il y a des composants actifs, des LEDS, des LCD, etc. Il faut un lien électrique (entendez un fil) entre l'endroit où est mémorisée l'image et sa surface de diffusion. La projection n'a pas de lien électrique, mais simplement lumineux (on pourrait sans doute trouver d'autres modes encore), il n'y a pas à avoir de fil.

Le projecteur est à distance de l'écran dans la salle de cinéma. Cette apparente déconnexion matérielle entre la source et la surface de réception/diffusion [200] a pour conséquence de pouvoir créer un changement d'échelle important dans l'image qui peut être de grande taille sans nécessiter un matériel spécifique et couteux pour la recevoir.

De plus, on peut remarquer comme dans le cas de ce prototype de Siemens que de plus en plus d'objets techniques seront équipés de sources lumineuses et de lentilles ou de lasers permettant de diffuser sur une surface non spécifique des images. Ceci signifie que notre environnement quotidien, tant celui du domicile privé que de l'espace public, pourrait se transformer en surface de diffusion. Il va de soi que cette transformation affectera la relation du public et du privé : que devient un pan de mur ?

Je me réfère là à toute la tradition du pan allant du Chef-d'oeuvre inconnu de Balzac, à la Gradiva, à Rilke ou à Proust. La mort de Bergotte devant la Vue de Delft de Vermeer est un des passages les plus connus d'A la recherche du temps perdu. C'est d'un « petit pan de mur jaune » que Proust fait l'événement du tableau. Fatal à l'écrivain fasciné (» il attachait son regard, comme un enfant à un papillon jaune qu'il veut saisir, au précieux petit pan de mur »), l'acte de présence de cette « précieuse matière du tout petit pan de mur jaune » renvoie Bergotte aux manques de sa propre écriture (» C'est ainsi que j'aurais dû écrire, disait-il. »). Ce détail renvoie donc à la structure même de la perception en tant qu'elle est finitude[201].

Que devient ce pan de mur quand il peut recevoir des images, sans être équipé à cette fin puisqu'il ne contient pas lui-même cette possibilité ? Que devient l'anonymat sensible du pan de mur commun, c'est-à-dire toute l'esthétique portant attention au médiocre, au petit, au commun, au fragile et au défaut ? Que devient le monde quand non seulement il est à portée de main, et donc qu'il est une potentialité instrumentale, mais encore quand il est à portée de diffusion ? Que vois-je du monde lorsqu'avec mon téléphone je peux diffuser des images sur cette rue, sur ce coin de mur, sur cette fenêtre aux volets clos ? Sans doute, le rôle même du cadre, tel que nous l'avons déjà questionné, c'est-à-dire de la finitude esthétique comme bordure de la perception en est affecté.

CE QUI FAIT ÉCRAN

18 07 07 / ESTHÉTIQUE

Il y a une double tendance dans les discussions actuelles sur la notion d'écran, notion qui reste floue malgré fait que les objets auxquels elle se réfère nous entoure de part en part. Cette double tendance, que nous ne voudrions pas présenter telle une dialectique réductrice, est d'une part l'expérience esthétique de la limite, entendez du cadre, et d'autre part le désir fantasmatique de l'immersion, entendez de la perte de cadre.

Ce désir d'immersion trouve des symptômes dans la réactivation du projet de la réalité virtuelle depuis quelques mois et dans l'avenir projeté du livre comme écran souple à disposition de la main. Il y a sans doute là le désir de quitter le cadre, de rentrer enfin dans l'image, de s'y perdre, de s'y immerger. Nous ne souhaitons pas dénoncer cette passio, puisque le simulacre est originaire, mais simplement en pointer la puissance idéologique.

L'expérience que nous avons de l'écran, que celui-ci soit cinématographique, télévisuel ou informatique, et il faudrait là sans doute prendre le temps d'en définir les différences, n'est pas une immersion mais bien au contraire l'oubli actif du cadre. En d'autres termes lorsque nous sommes dans une salle de cinéma nous savons bel et bien qu'il y a un cadre, l'existence consciente de ce cadre permet de développer le langage du hors-champ, etc. Et sachant ce cadre nous l'oublions l'espace d'un instant ou plus exactement nous nous disons que nous étions dans l'image il y a quelques secondes sans jamais parvenir à faire se correspondre le moment de cette intellection et l'instant (imaginaire) de cette perception. Bref, la preuve fait toujours défaut et ceci pour la simple raison que cet oubli actif (c'est-à-dire un oubli qui se signale comme oubli, un oubli qui lui-même ne s'oublie pas) est la structure même de la perception, une différence de soi à soi qui permet et la perception et la conscience de la perception, elle-même perçue, et ainsi de suite. Cette différence qui hante l'identité structure le devenir lui-même.

Dans le désir d'immersion et dans les tentatives de faire écran à l'écran en en débordant le cadre, il y a peut être un avenir des dispositifs esthétiques, mais il y a aussi une incompréhension profonde du rôle positif de la finitude esthétique, c'est-à-dire que le cadre même de la perception qui n'est que perception locale, propre à un devenir, à une existence déterminée, etc. est ce justement par quoi nous percevons. Il y a dès lors à imaginer des modes plus subtiles de continuité et de discontinuité dans le cadre et hors du cadre de l'écran. Comment une image dans l'écran vient parfois en sortir, tracer sur le corps des signes, pour revenir dans sa réserve ?

---

[200] Se reporter à la théorie des simulacres chez Épicure pour déconstruire le sentiment d'immatérialité lié à la diffusion lumineuse depuis Platon jusqu'à nos jours. La projection lumineuse reste sans doute dans notre inconscient culturel une dénonciation de la fausseté de l'image et cette fausseté prend la forme de l'immatérialité. De façon plus générale quand on met en avant quelque chose de prétendument immatériel c'est souvent le signe d'une conjuration.

[201] Je signale à la suite de Daniel Arasse également qu'il faudrait articuler cette question du pan de mur à celui du rebord du tableau et du détail latéral: Et tout à coup je désirai, je désirai, oh ! désirai de toute la ferveur dont mon coeur a jamais été capable, désirai d'être non pas l'une des petites pommes du tableau, non pas l'une de ces pommes peintes sur la tablette peinte de la fenêtre - même cela me semblait trop de destin… Non : devenir la douce, l'infime, l'imperceptible ombre de l'une de ces pommes -, tel fut le désir en lequel tout mon être se rassembla. Rilke, Testament. Il y a toute une tradition de la finitude esthétique comme limite du cadre.

L'IMMERSION EN RETOUR

10 07 07 / ESTHÉTIQUE, TECHNOLOGIES

« Second life» et la « Wii » signent le grand retour de l'idéologie immersive des années 80 qui était tombée en discrédit voilà une quinzaine d'années à force d'emphase, de promesses non tenues, de révolutions annoncées. Il y a 20 ans une technologie, la réalité virtuelle, focalisait les fantasmes technologiques, cet étrange mélange entre la psyché et les formes instrumentales. Chaque semaine un nouveau livre, une nouvelle conférence, une nouvelle oeuvre promettaient une immersion sans faille, une perte des limites de l'image, un effondrement de l'écran et la réalisation, enfin, du destin des images et de l'art. Tout se passait comme si l'art n'avait jamais été qu'à la moitié de ce qu'il devait être et qu'à présent grâce aux visiocasques, aux datagloves et aux exosquelettes, nous pouvions enfin entrer dedans comme dans un monde certes nouveau, mais familier (Matrix et Alice aux pays des merveilles). Non plus ce simulacre que nous savons faux, non plus cette distance face à un objet, non plus le paradoxe du sens intime nous faisant ressentir notre perception comme une désadhérence de soi à soi, mais le simulacre devenu réel, sans possibilité de distinction avec ce qui avait été la « vraie réalité ».

L'immersion est un concept complexe qui loin de signifier une technologie particulière ou un conglomérat technologique déterminé, est le symptôme d'un dépassement métaphysique. Car derrière le discours de l'immersion il y a la réactivation des désirs métaphysiques les plus classiques, les plus absolus, jusqu'à la caricature. Il y a aussi un étrange retournement platonicien de l'image. On connaît fort bien la critique de ces images de l'art sur lesquelles l'oiseau vient se casser le bec prenant pour vraie une grappe de raisin factice. L'immersion promettait un dépassement du simulacre par l'indistinction. L'oiseau viendrait se délecter du nectar, force retour, odorat, vision, tous les sens auraient été interpellés.

Nous avons très précisément déconstruit ce discours technologique, cette haine de l'art souhaitant réaliser totalement l'art (c'est-à-dire cherchant à briser sa finitude structurelle). Il est à présent étonnant de voir certains revenir avec joie à cette idéologie. « Second Life » et son monde plus grand, plus peuplé, plus économique, plus efficace que le monde que nous côtoyons quotidiennement. La « Wii » et son interface interpellant enfin le corps, nous qui étions des handicapés immobilisés devant des consoles de jeu. Et ceux qui brandissent la menace et la critique face à ces produits ressemblent étrangement à ceux qui tendent la promesse. Ils fonctionnent tous deux au désir de dépassement métaphysique, au désir d'un au-delà de la perception, d'un en deçà du monde, réversibilité de la conjuration et de l'enthousiasme. Or il suffit d'expérimenter ces deux technologies non pour être décu mais pour être confronté à une toute autre expérience, expérience de l'ennui, de la limite, de la flânerie sans but, de l'anonymat sensible, etc.

Il n'est pas lieu ici de décomposer l'ambivalence de ces discours, tout à la fois naissance et mise à mort, mise en scène pour la naissance d'un monde nouveau (Wagner). Il y a seulement à remarquer que si une branche des arts (technologiques) prône l'immersion, l'oeuvre totale avec une naïveté étonnante, une autre branche s'introduit dans la quotidienneté la plus banale, reconnait la défaillance technologique, sa fragilité comme une de ses ressources les plus sensibles, les plus proches et distantes du sujet qui perçoit. Il y aura donc encore et encore à déconstruire ces spectres technologiques. Et à s'en amuser comme devant un jeu d'araignées dans le fond d'une soupe. En y plongeant le regard savoir combien ces discours sont une camera obscura de l'esthétique, refoulement qui en inversant l'existence continue à en être le signe. S'agit-il d'élaborer une symptomatologie des technologies pour être à même de penser l'articulation entre le fantasme, l'instrumentalité, la matière et la forme ?

DISLOQUER

05 07 07 / ESQUISSE

Tester la résistance des matériaux. Déterminer le moment où la brisure détruit le fonctionnement. Opérer le déplacement de la matière et de la forme et dans la brisure faire en sorte que ça continue à marcher. Voir comment ça se fêle, comment ça se débranche . Faire circuler l'électricité plutôt que de jeter. Voir apparaître de nouvelles images, de nouveaux sons, imprévisibles que l'on attend. Frapper, piétiner, exploser.

Penser à mettre à nue les structures et les fils. Dissiper l'électricité et lui permettre de circuler hors des canaux. Démonter les gaines, ce qui est autour, le design, le plastique, les formes qui ne sont que formalisme. Laisser les composants à l'air libre. Penser à de petits écrans à cristaux liquides, images à agrandir avec des lentilles en plastiques, fils suspendus dans l'obscurité, gaine délaissée, défaire les objets de l'industrie. Refuser la pseudo-esthétique qui n'a de Readymade que le nom (car elle est seulement passive) où les moniteurs, où les marques (Sanyo, Sony, Dell, etc.) s'accumulent. Choisir un autre espacement.

Il y a souvent le désir de faire disparaître le matériel : cacher les fils, les ordinateurs, dissimuler la source lumineuse de la projection, choisir un angle diminuant la possibilité des ombres, etc. C'est devenu là le lieu commun de l'exhibition des arts numériques, presque un réflexe que chacun suit. Ce désir n'est-il pas poussé par le fantasme d'une image pure, débarrassée de la gravité matérielle, de toutes ces machines qui entourent les images ? Une image donc qui n'est pas celle qu'expérimente celui qui produit l'image. Remarquez combien l'atelier de l'artiste numérique est parcouru de fils, de poussière accumulée dans les mille recoins que permettent les machines.

Ne faudrait-il pas alors faire ressentir plus encore l'apprêté matérielle, non pas pour faire une démonstration de force technologique ou pour exhiber les composants comme on exhibe les trophées d'une pratique nouvelle, mais plutôt pour jouer d'une limite disjointe entre la matière/la forme/la fonction.

LE DÉSIR DES NUAGES

03 07 07 / ESTHÉTIQUE

L'entreprise géographique de Google renverse la lecture des signes invisibles. Nous regardions les nuages, nous y lisions des formes que nous savions ne pas exister y projetant nos images, nos lectures, nos regards. Nous savions cette différence entre les nuages et ce que nous y lisions. Nous aimions cette différence comme la nôtre même, comme celle du monde aussi, comme cette relation entre nous et le monde.

Les nuages filaient selon des airs, des turbulences, fluides élevés. Vapeurs. Et cette différence là, loin de tout désir d'immersion et de fusion, est le seuil même de l'esthétique et de l'oeuvre d'art. Le plaisir du semblant et de la distance reconnue comme distance. Une approche possible donc.

Google sera peut-être le nom laissé par le désir métaphysique de notre époque. Il y aura d'autres noms. Il y en a eu déjà. Google cartographie un monde trop grand, trop petit, à force de GPS, de 360 degrés, de volumes 3D. La terre change de volume et d'opacité. Google renverse notre visage, détourne nos yeux des nuages et de l'espace au lointain. Notre nuque se penche, regarde au sol, la terre. Les internautes, nombreux, cherchent les signes qu'ils souhaitaient apercevoir sans doute enfants dans les nuages, la nuque apposée sur un arbre, la fraîcheur de l'herbe ressentie à travers un tee-shirt détendu, à présent sur les terres parcourues par Google. Remarquez les sites si nombreux concernant Google Maps ou Street View cherchant à y déceler des signes étranges, inattendus, des formes. Ces formes sont pures au sens où on y décèle un visage quand il n'y a pas de visage, une forme en l'absence d'objet. Vouloir voir ce qui n'est pas dans ce qui est, voilà le désir des nuages qui est à présent sur terre avec Google.

Nous savons qu'il y a des lacunes dans le monde et ces lacunes, des nuages à la terre, sont les endroits où nous séjournons.

IMPLOSION

27 06 07

Il ne sait pas s'il fait jour ou s'il fait nuit. La lumière est jaune et instable. Il y a un grésillement infime. Il se réveille dans un étouffement. Son thorax se soulève. Il essaye de respirer. La chambre lui est inconnue. Les objets qui la jonchent sont en équilibre instable. Un vieux papier journal se déplace au sol dans une traînée de saleté tandis qu'une flaque de liquide noir se répand dans les fissures. Il a du mal à respirer, ses narines, sa bouche sont réduites. Il regarde ses mains. Il y a une fine pellicule de poussière dure, comme un gravier finement moulu. Ça remonte sur ses bras. Il passe ses doigts sur son torse, ça continue, sur son cou et son visage, dans ses cheveux. Il jette un regard vers la fenêtre que quelqu'un (lui ?) a laissé ouverte. Il voudrait se relever pour réparer cette erreur idiote. Il ne le peut pas. Il reste immobile. Il ne pense pas à des faits particuliers de son passé, il n'a aucun souvenir précis. Il ressent cependant une certaine âpreté dans l'air comme si en l'absence de contenu il ne restait plus qu'une forme. Une nostalgie vide, sans mémoire, une odeur. Il n'a rien perdu. Peut-être cette photographie. Peut-être cette femme sur la photographie. Il n'est pas allongé, son dos est accoté sur le mur, ses fesses sur les coussins, il y a un drap par terre qui est sans usage, le matelas est à même le sol. Il n'a pas dû dormir, simplement fermer les yeux. Et toute cette poussière qui s'est accumulée sur son corps, sur ses vêtements, qui s'est insinuée partout, dans chaque repli, dans chaque espacement entre le tissu et la peau, dans les muqueuses et au fond de sa gorge.

PIONNIERS

25 06 07

Il y a depuis quelque temps un mot qui revient de plus en plus souvent dans les articles de presse portant sur le netart et les pratiques artistiques numériques. C'est le mot « pionnier », ce mot qui revient régulièrement pour désigner des pratiques datant de moins de 10 ans.

Il y a là un symptôme idéologique, quand par exemple l'artiste en question antidate ses travaux (les historiens de l'art en ce domaine feraient bien de vérifier leurs sources, c'est le minimum de probité scientifique surtout face à des artistes qui s'historisent eux-mêmes en se donnant comme par hasard une place privilégiée), parfois amusant quand on désigne des pratiques vieilles de 2 ou 3 années.

Derrière mot « pionnier » il y a un enjeu, un symptôme disais-je, le désir de constituer une histoire au moment où, depuis des décennies déjà, le concept d'histoire semble s'écrouler devant l'innovation permanente des technologies, devant la fin des grands récits, devant les multitudes. Repérer ainsi des figures de pionniers, c'est tenter de construire une histoire avec ses origines, ses filiations, ses chronologies, comme si dans ce domaine il y a avait un avant et un après et que le second était un produit du premier, tout simplement, comme dans l'ancien temps, un lien de causalité rassurant si vous voulez. L'usage de ce mot est donc un symptôme.

Il y a aussi en ce mot quelque chose du ridicule précieux de la justification : la critique semble quelque peu perdue devant le flux de l'information artistique, trop nombreux, trop singuliers, trop disséminés, difficile de faire le tri. On se rattache alors à des arguments d'autorité : c'est un pionner, donc ça compte, son travail a une qualité simplement donnée par le privilège de l'antériorité. On applique ainsi une structure juridique (une forme est dite originale et artistique quand elle peut prouver son antériorité) à un jugement esthétique, formant par là même un amusant raccourci. Mais l'antériorité ne prouve rien dans le champ esthétique. Avoir utilisé des outils avant d'autres. Avoir fait ceci ou cela n'a aucune importance, car l'évaluation esthétique se doit d'élaborer réflexivement et explicitement ses critères, de soumettre ceux-ci au regard extérieur et à la critique. Il faudra donc déconstruire coûte que coûte la mythologie de cette antériorité quand elle est prononcée comme un argument par un critique, par un artiste, par un médiateur. Il reste encore à élaborer une esthétique des arts numériques en dégageant celle-ci des élans modernistes produits par ses objets. On pourra à cette fin s'inspirer des théories achronologiques de Georges Didi-Huberman, ceci permettra d'amener la temporalité du récit historique à la hauteur de la temporalité esthétique dans laquelle le travail artistique advient.

CATÉGORIES D'INDIVIDUS ET IDENTITÉS

24 06 07

La catégorisation est un phénomène banal dont les implications politiques sont profondes. À partir du moment où des individus sont socialisés et travaillent, on a tendance à les considérer selon des catégories en particulier professionnelles. Déjà enfants, on les catégorise comme « enfant ».

Dans le domaine culturel, on parle DES artistes, DES philosophes, DES commissaires d'exposition, DES médiateurs, etc. On croit ainsi savoir de quoi on parle. Derrière cette catégorisation, mot fétichisé et réifié, se cache un réflexe platonicien préférant considérer les généralités mortes que les individualités vivantes qui pourraient troubler le libre jeu des concepts. On se rassure en généralisant, on croit ainsi tenir son sujet en main, mais on ne manie alors que des précompréhensions abusives. Et chacun a ainsi le sentiment de savoir ce qu'il en retourne quand il parle DES artistes, DES philosophes, DES commissaires d'exposition, etc. Ce réflexe n'est pas propre au domaine culturel, on pourrait l'appliquer à n'importe quel autre. Le ridicule de cette conceptualisation est le même chez les comptables, les professeurs, les… et disant cela nous comprenons comment nous sommes immédiatement enfermés dans ce réflexe que nous-mêmes nous utilisons pour le décrire et le déconstruire.

Il faudrait donc avoir l'humour typologique de Nietzsche et face aux généralisations répondre sous forme de question « Qui ? », « Qui dit cela ? », « Qui en particulier ? ".

La forme vulgaire de cette généralisation se retrouve sous des aspects plus subtiles dans la réflexion philosophique, dans le désir de dire le vrai, de développer à tout prix sa pensée sans laisser une place à l'autre, place vacante et incertaine (voir Rudiments païens, Lyotard). Ou encore dans certains discours artistiques : artiste que l'on rencontre dans un vernissage, dans un bar, chez des amis et qui pendant une certaine durée vous entreprend à propos de l'art. Il développe des concepts généraux, défend une vision de ce que l'art doit être, il y a de l'enthousiasme, peut-être de la verve dans ses mots. Au bout d'un certain laps de temps, l'ennui commençant à vous submerger, vous comprenez que ces généralisations maladroites faites au nom du grand Art, ne sont en fait élaborées que pour défendre son propre travail. Bref, qu'une conceptualisation est faite au nom d'une singularité. La vulgarité de l'affaire vous apparaît : combien il faut être sûr de soi, égocentré pour ainsi parler de ce que l'on tente de faire singulièrement. Quelle prétention il faut avoir pour penser que son travail peut s'identifier avec ce l'art en général, avec ce qu'il est, avec ce qu'il doit être, ce qu'il devrait être. La généralité de l'art justement n'existe pas, il faut tout de suite partir quand quelqu'un prononce ce mot au singulier, fuir quand quelqu'un critique l'art contemporain en général sans donner un exemple ou en en donnant quelques-uns et en ne comprenant pas que ce ne sont pas des exemples d'une catégorie supérieure, mais simplement des singularités insubsumables, bref que l'art contemporain cela n'existe pas.

SIMULATION ET IDÉALITÉ

19 06 07

Il y a une idéalité implicite dans la plupart des outils qui permettent de produire des simulations. Les logiciels de simulation 3D (3Dsmax, Maya, Blender) sont fondés sur des modèles physiques réputés cohérents pour la gravité, l'élasticité, l'interaction, la collision, les turbulences, les fluides, les gaz, la fumée, etc. Autant de modèles qui « reproduisent » ce que nous savons du monde. Il y a là une orientation donnée d'avance aux productions artistiques et défier celle-ci simplement par la représentation (No ghost just a shell) ne semble pas suffisant pour la déstructurer. Tout se passe comme si après l'écroulement du modèle classique par la physique quantique (le monde n'est plus une objectivité connaissable), nous avions retourné cette espérance en un monde pur et intouchable (connaissable) dans l'ordinateur, milieu protégé par excellence. C'est pourquoi il faut lire souvent les théories informatiques comme de simples déplacements de l'ontologie laplacienne.

Il faudrait s'attaquer à une simulation défiant l'idéalité, repasser par la question du corps, car finalement ces modèles idéels (des bibliothèques d'objets 3D) ne sont qu'une manière d'assurer au corps sa stabilité et son identité. Ego sum : le monde comme assemblage d'objets dont le sens dépend de la place centrale du corps, centre qui instrumentalise l'ensemble des relations de cause à effet. Déstructurer donc le corps au sein même du modèle, en utilisant ces outils, en maniant leurs limites, leurs capacités à défier la bonne représentation, la cohérence anatomique. Partir donc de ce qui nous est donné, puisque ce n'est plus nous qui faisons le cavenas, les pigments, les couleurs, puisqu'à présent nous héritons des outils produits par l'industrie du numérique.

LA SAISIE ET LA SIMULATION

13 06 07

Les technologies de saisie continuent à évoluer avec, comme je l'indiquais il y a quelques mois, l'arrivée de Photosynth de Microsoft promettant le mapping quasi automatique des photographies sur des coordonnées 3D.

Je ne sais si cette promesse sera tenue, utilisant déjà des logiciels de mapping et sachant que le passage de la photographie à la 3D est encore malaisé, mais ce qui importe est d'une part que certains travaux artistiques des années 80-90 (Michael Naimark, Jeffrey Shaw) avaient déjà tenté cette approche avec il est vrai des moyens moins importants, mais aussi que ce passage entre le numérique en tant que saisie et le numérique en tant que simulation est commun à Microsoft, Yahoo ou encore Google et constitue donc un axe majeur de la construction industrielle de l'esthétique contemporaine. Dans le logiciel Photosynth, dont le titre même joint le photographique au synthétique, on aperçoit parfaitement ce passage progressif entre les deux par les points colorés, ces points qui sont en même temps de la saisie photographique et de la capture numérique.

Réconcilier de la sorte la saisie et la simulation c'est tenter d'articuler deux mondes aux histoires et aux origines profondément hétérogènes (cf Edmond Couchot, Jean Louis Boissier et Lev Manovich). Cette rencontre provoquera des questions du même ordre que celles posées par l'apparition du cinéma comme découpe du temps (le débat indirect entre Henri Bergson et Jules Étienne Marey), comme discrétion artificiellement imposée à la continuité d'un flux temporel.

La simulation est du côté de l'idéalité platonicienne et pythagoricienne (un modèle 3D suppose une structure, c'est-à-dire une Forme Idéale) tandis que la saisie est du côté des physiologues ioniens (Thalès, Anaximandre, Anaximène). D'une certaine manière, la simulation est du côté de la perception à distance, par audition ou par vision, tandis que la saisie est du côté de la perception par contact (la pellicule photographique est un contact pas une vision). C'est la contemplation théorique et détachée de l'univers dans le loisir savant contre l'action manipulatrice effectuant la genèse de l'objet. Avec la simulation le réel est a priori, il est déjà constitué dans sa structure avant la prise d'information perceptive, alors que pour la saisie le monde prend forme au cours de l'opération de manipulation. Avec la simulation, le devenir est négatif, il altère la structure, avec la saisie le devenir est positif, les objets se constituent.

À ceci près que ces questions ne concerneront plus seulement la temporalité, mais intégrerons l'espace et on sait bien que la spatialité ne se thématise pas de la même manière. Le fait que la question de l'espace soit restée en friche dans le projet inachevé de Sein und Zeit de Martin Heidegger ne doit pas seulement être compris comme la limite d'une philosophie particulière, mais comme une difficulté majeure de la pensée occidentale à penser l'espace en dehors d'une volonté d'idéalisation contrôlante. Alors que d'autres cultures, et en particulier le zen japonais, tentent d'ouvrir l'espace à ses possibilités propres en permettant des lacunes (cf le fameux jardin de Royan Ji à Kyoto), des espacements, des manques, des vides, l'occident a pensé et construit l'espace en voulant le maîtriser de l'art des jardins de Versailles au développement industriel. On peut penser que si nous mesurons le temps, non seulement nous mesurons l'espace, mais nous le modifions, nous le construisons matériellement.

Si l'esthétique est de plus en plus une construction spatiale, alors que le XXe siècle avait privilégié la temporalité par la domination du cinématographe et d'une salle « neutre », identique à elle-même, élaborée toujours selon le même modèle (entendez la même Forme Idéale), quels seront les concepts et les percepts pour réfléchir cette spatialité construite ? Ne faudrait-il pas déconstruire la distinction même entre saisie et simulation ?

ÉCONOMIE 0

04 06 07

Économie 0 n'est pas un slogan, un logo, une recette encore moins un manifeste. Économie 0 n'est pas la négation de l'économie.

Jusqu'à présent, l'économie a été conçue en termes de + et de -, de profits et de pertes, de bilans, construisant une temporalité: une attente, espoir et menace tout à la fois selon l'action projetée. On aura beau expliquer que l'économie se limite à une approche objective et chiffrée, il semble bien difficile de la distinguer d'une machinerie des affects.

Économie 0 est un concept permettant de décrire certains phénomènes contemporains où les dépenses et les gains sont équilibrés et pour ainsi dire s'annulent. La production artistique en est le champ d'application privilégié, mais non exclusif.

Économie 0 ne s'oppose donc pas au libéralisme économique, à la mondialisation. Nous savons combien la critique est intégrée d'avance par le système dénoncé qui se nourrit de telles dialectiques. Nous savons combien critique et critiqué se valident l'un l'autre par un jeu croisé. Nous savons combien toutes contre-propositions au pouvoir dominant sont un reflet de son emprise, une justification de sa position, nous qui sommes dans des démocraties représentatives (mimesis).
Mais que faut-il alors entendre par « neutralisation » ? Qu'est-ce que le neutre appliqué à l'espace économique ? Il s'agit simplement d'une manière de s'organiser afin que nous ne soyons ni à l'intérieur ni à l'extérieur du système des échanges. Cette logique du « ni ni » n'est pas une manière de suspendre l'économie, encore moins de la dénoncer, il ne s'agit pas d'une attitude passive, mais la mise en place de stratégies du neutre.

Les pertes et les profits mesurent et construisent des affects, crainte et satisfaction, attente ou précipitation, défense ou prédation. Ces affects diminuent la puissance des flux et des devenirs en retenant, en délivrant et en identifiants (» c'est mon flux » ou « c'est ton flux »). Avec l'économie 0 il s'agit de laisser les flux couler. Extraction, coupure, décodage et encodage des flux sont des fonctions de production non de bilan. Le bilan arrête l'écoulement conçu comme une hémorragie à soigner.

Le crédit organise les pertes (humaines) au profit de bénéfices (bancaires). Le crédit soumet les existences au régime abstrait de l'idée de valeur. L'économie 0 n'est pas une économie a minima, une économie de simple subsistance. Les flux dépensés peuvent être importants, peu importe puisqu'il n'y aura ni perte ni gain, ni déception ni satisfaction, nulle espérance en un avenir meilleur ou pire, nul messianisme donc, simplement le présent de ce qui est effectivement produit.
De ce fait, la question de la valeur (donc de la perte) ne se pose plus simplement. La valeur économique était fonction d'un rapport de pouvoir : gagnant ou perdant, créditeur ou débiteur. La perte est encore une possibilité négative de gain et le gain une possibilité de perte (ce que j'ai gagné je peux le perdre). L'économie 0 brouille cette réversibilité et la notion même de valeur et d'échange. Elle replace l'économie sur le plan d'un symbole secondaire dérivé d'une intention typologique de pouvoir. Le concept de part maudite (G. Bataille) n'est plus suffisant pour comprendre le devenir du libéralisme. Il y a en elle quelque chose de lointain et d'exotique, une forme de romantisme à tonalité christique : don absolu de quelque chose en dehors de la valeur. La dissipation d'une énergie sur le socius proposée par la part maudite est quelque chose d'apprécié par le libéralisme économique, car elle se rattache aux loisirs qui détendent les corps, les suspendent, les palpitent. La part maudite est une partie à part de l'économie. L'économie 0 n'est pas au dehors, elle ne suspend rien.

LE FLÂNEUR CALCULÉ

02 06 07

Dans les années 80 les métaphores de la réalité virtuelle (le fantasme technologique de cette époque) étaient principalement maritimes, rappelant la grande période anglaise de colonisation par les mers.

Actuellement l'image utilisée et mise en pratique, est celle du flâneur héritée du XIXe siècle avec son extension situationniste de la dérive urbaine (on pourrait bien sûr parcourir l'histoire de la marche, de Kant à Baudelaire, à Kafka et au-delà). Mais ce qui apparaissait à une certaine période comme s'opposant au calculable et à une temporalité anticipable d'un futur, le flâneur dérivant de rue en rue, sans attente, sans prévision, sans objectif, est devenu un paramètre géométrique fait de coordonnées, d'emplacements sur des droites, les coins de rue (ressource de la surprise) sont des segments, des angles droits.

Google, dans sa formidable entreprise ontologique essayant de saisir l'entièreté fantasmatique du monde, quadrille la ville et guide nos pas avec Street View. C'est ici. Remarquez combien l'orientation est toujours présente par l'intermédiaire des noms de rue, des points cardinaux, des flèches, des lignes. La surcharge de ces signaux indique en creux une crainte : l'absence de signes pourrait en effet entraîner la perdition, la dérive continue, la désorientation. Étrangement, la surcharge des signes produit une autre désorientation : on

ne sait plus à quel signe se fier surtout quand on n'a pas d'orientation préalable à la navigation. On nous demande donc de savoir d'avance où on veut aller, de sorte que les signes configurent notre demande, l'oriente à son tour dans une boucle infinie.

La convergence des différents outils de Google (le langage avec Addwords, la perception avec Analytics, la cartographie, l'immersion, etc.) ne s'imposera peut-être pas comme une couche supplémentaire intégrée naturellement à notre perception, mais signale tout du moins un désir de stratifier plus encore notre relation au monde. N'est-il pas possible de penser que les différentes captations réalisées par Google constituent un stock disponible de médias que l'on pourrait agencer pour construire des fictions.

EN ATTENTE

20 05 07

Le réseau rend sensible tous les gens que nous ne connaîtrons pas, mais dont nous supposons l'existence, toutes ces vies dont nous croisons parfois les images, les textes ou d'autres traces et auxquels parfois nous nous attardons, parfois nous passons en un clin d'oeil. Le fourmillement du réseau est cela, cette absence devenue consciente d'elle-même sans espoir de devenir présence, de se résorber, restant une oscillation permanente entre deux états.

Nous savons que nous n'aurons jamais assez d'une vie pour connaître tous ceux que nous devrions connaître parce que nous les aimons, parce que nous les faisons jouir et nous jouissons, parce que leur peau nous émeut, parce que nous avons des goûts en commun ou dont nous pouvons simplement discuter, parce que nous aimons le regard ou le sourire. Nous n'aurons pas assez de notre vie.

Nous le savons alors nous continuons, à passer des heures sur le réseau à observer ces visages et ces textes, à contempler cette absence que nous savons endurer, à sentir cette intimité de l'anonyme. Nous allons aussi dans les rues, dans les cafés et les librairies pour voler des regards et des odeurs, des peaux imaginées et presque senties, pour frôler dans la distance quelque chose que nous ne connaissons pas encore, quelque chose que nous ne connaîtrons pas et cette impossibilité là, dans cette proximité, nous touche. Nous voudrions y voir une intelligence politique qui reconnaît le singulier sans le résorber sous l'idée générale et mortifère d'humanité.Quelque chose de neutre proche de zéro qui nous affecte.

Cette communauté là, inconnue et sensible, existait-elle auparavant ? Qu'est-ce qui aujourd'hui la rend si tangible et défait la nécessité de la fiction, c'est-à-dire de raconter pour d'autres et de façon elliptique la densité incongrue des existences ?

DÉMÉNAGEMENT

16 05 07

La vie semble s'être incrustée dans chacun des recoins. Une fois la bibliothèque enlevée du mur, il reste des traces, des traces de poussière. On a beau frotter cela reste incrusté comme ancré dans la profondeur même du mur. Il y a ce coin de mur avec la poussière qui là encore a fait son travail. Le gris s'est mis sur les plans pas dans les coins, dessinant une géométrie par défaut dont la matière semble s'être absentée. Il y a encore le sol avec ces longues planches de bois où des souvenirs minuscules se sont insinués dans les fêlures de l'arbre mort. On trie, on retrouve des papiers oubliés, on revoit des visages qu'on a aimé, tant aimé que ce fut presque impossible, toute cette peau dans un appartement. On se souvient des nuits à rencontrer des corps anonymes, la joie et la folie de cet anonymat qui a laissé des traces. On a du mal à effacer sa présence. Il y a comme un air de tristesse dans l'espace. On sait qu'on doit partir donc on se tient dans cette activité de déménagement consistant à enlever ce qui reste. Chaque mouvement a son importance on tente donc de s'économiser. Enlever ce qui reste, c'est soustraire ce reste, restes d'une présence, restes de quelques années, reste d'une existence à un endroit donné localisé dans le XXe arrondissement de Paris en France. Il y aura d'autres corps en ce lieu, des paroles échangées, des cris peut être, des souffles de jouissance, des peaux croisées et décroisées. Je sais que je laisse là tant et tant de choses. Il ne restera que des photos dans des cartons. Où vais-je donc mettre tout cela à présent ?

TRA(NS)DUCTION PERÇUE OU L'AMPLIFICATION DES MACHINES

13 05 07

La tra(ns)duction est le concept utilisé pour désigner le mode de fonctionnement d'un programme ou la communication entre deux machines. L'ordinateur est une machine à traduire et une machine transductive qui répand de proche en proche des flux se transformant tout en gardant des traces de ce qui précède.

L'une des difficultés majeures des arts numériques est de rendre sensible cette tra(ns)duction. Combien d'oeuvres mobilisant des technologies complexes pour un résultat insensible ? Combien de propositions où on peine à percevoir la causalité, le mode de fonctionnement, la tra(ns)dictent ? Combien de déception ? Combien de travaux où il semble plus intéressant de les avoir faits que de les sentir ? Combien de petites explications pédagogiques jetant un doute sur le caractère esthétique, entendez perceptible, d'un travail ? Et personne, pas plus moi que les autres, ne peut se départir de ces questions.

La tra(ns)duction se développe sur deux pôles, interne et externe. Nous les distinguerons par commodité conceptuelle, mais dans les faits ce sont des polarités qui se mélangent, communiquent, s'échangent parfois.

Le pôle interne privilégie la traduction, par exemple un texte traduit en image ou encore un texte découpé (split) en mots grâce à un séparateur quelconque. L'interne suppose l'usage de composant et d'un langage de programmation que l'on peut rendre sensible par amplification. L'amplification est active ou passive, c'est un concept central de l'esthétique électronique, car un composant est toujours de quelque manière que ce soit un système qui amplifie un signal. Pour le composant on pourra amplifier le son (par exemple d'un disque dur) ou amplifier en décodant des signaux (par exemple des LED pour les boucles d'un programme). L'amplification de la traduction interne est à son tour une traduction. Esthétiquement, la traduction est toujours répétée pour être perçue.

Pour le pôle externe, on peut parler de transduction dans le sens d'une mise en réseau différentiel des données. Par exemple la communication entre deux machines. Le passage d'une machine à une autre est souvent un élément essentiel de transformation entre le langage et la perception dans un dispositif numérique, par exemple une machine s'occupant de récupérer des textes sur le réseau et une autre machine pilotant la diffusion de médias au regard du traitement textuel. Afin de rendre sensible cette transduction, on peut se reposer sur l'élément concret de celle-ci. Cet élément est le fil ou plus exactement les fils (il y a toujours plus d'un fil). Les fils que nous avons une tendance naturelle à oublier ou même à occulter (par des caches-fils), mais qui pourtant sont un élément matériel de transduction (par exemple un fil Ethernet). Fils sur lesquels se déposent jour après jour la poussière, les restes de notre matière,d e notre peau. On amplifiera aussi la présence des fils en les rendant visibles (par de la peinture, par la mise en scène, par la disposition, etc.) Les technologies sans fil ne nous semblent pas se dérober à la logique transductive dans la mesure où il s'agit toujours de communiquer des données d'un point A à un point B. On pourra donc dans le cas du wireless amplifier également la perception de la transduction en utilisant des composants signalant la communication d'un signal, clignotant, vibrant, inscrivant une marque quelconque et dérivée de ce qui a eu lieu dans la tra(ns)duction.

Cette attention portée aux fils, aux composants, est une manière de questionner l'esthétique de l'inattention remarquablement thématisée par Jonathan Crary quant à ses origines historiques et épistémologiques. L'inattention, concept bien plus performant que celui d'immersion, est une manière d'oublier la tra(ns)duction technologique, c'est-à-dire les structures de communication, de transformation, d'induction, de conversion multiples et stratifiées. Nous y sommes inattentifs afin de ne pas nous embarrasser dans la fixation d'un usage instrumental. Notre visée est l'utilisation. La production esthétique peut être à même de faire un retour vers une phénoménologie de la tra(ns)duction, d'attirer l'attention sur les détails, les mécanismes, les fonctionnements. Cette attention portée vers ces éléments ne relève pas d'un désir de monstration purement technologique (la machine pour la machine), mais d'une esthétique du détail, du rien, du reste, de ce qui est de côté. En amplifiant esthétiquement les lieux de la tra(ns)duction, il s'agit moins de reconstruire le fil d'une instrumentalité conçue intentionnellement (cause efficiente) que de questionner cette instrumentalité même.

L'imagination est par définition technologique, agencement d'une tekhne et d'un logos, une attention portée à ce qui reste d'une activité : les fils d'un ordinateur comme les éclats d'un silex.

TRANSDUCTION DES MÉDIAS ET REPRÉSENTATION DANS LE POPART

02 05 07

Malgré les apparences, la situation actuelle des médias n'est pas identique à celle qui a vu l'émergence du popart. Elle n'en est pas la simple radicalisation. En effet, dans le popart les médias étaient des représentations, c'est-à-dire des formes et des matières déterminants un signifié et un signifiant. En ce sens le popart pouvait s'inspirer des médias, pouvait également couper cette matière pour lui donner une nouvelle forme. Mais dans tous les cas il restait dans la représentation en lui associant un surplus de sens, par exemple la répétition. En ce sens le popart était dans une certaine continuité avec les papiers-collés du cubisme. Il s'agissait de copier et coller.

Dans le cas des médias numériques le copier/coller a un tout autre sens: on copie et on colle non une forme/matière déterminée mais des informations transformables, traduisibles sous une autre forme. Quand vous coupez un journal papier vous ne pouvez pas modifier la police de caractères utilisée, quand vous copiez dans un traitement de texte un journal sur Internet il vous est possible de modifier ce document comme bon vous semble. Ceci veut dire que la production esthétique actuelle entretient une relation au langage qui dans le domaine artistique est relativement nouvelle. On pourrait bien sûr associer cela à l'art conceptuel et programmatique, mais ceci nous empêcherait d'apercevoir la spécificité du changement qui se joue dans le couple que forment esthétique et langage.

Le flux des médias ne correspond plus au cadre aristotélicien d'une matière appelée à la forme qui déterminée constitue un enregistrement fini. Avec les médias numériques, tout se passe comme si le langage (et avec l'ordinateur tout est langage comme nous l'avons déjà dit ailleurs parce que même les images sont considérées comme des fichiers qu'il faut obligatoirement nommer) était inscrit, mais que cette inscription n'arrêtait pas son pouvoir de transformation, son devenir si vous voulez. L'inscription n'est plus définitive, elle est au contraire une transduction potentielle. Quand un journal diffuse de l'information sur le web, cette information peut-être partagée, citée, modifiée, comme arrachée à sa source originale. Cet arrachement nous rapproche de la nature même du langage et de son pouvoir de dissémination, de surinterprétation et de stratification.

Ainsi, la référence dans certaines oeuvres contemporaines à des « icônes » médiatiques nous semble relever d'une logique passée. Il n'y a plus d'icône au sens où ceux-ci ne sont plus consistants dans une inscription stable. Il n'y a plus que des informations transductibles, transformables en réseau. Ceci signifie que le mode de perception de ces informations est bouleversé. Leur perception n'est plus simplement de référence (un souvenir par exemple associé à une coupure de journal), mais de devenir (un souvenir qui transforme une information).

Le fait d'analyser de façon précise et circonstanciée le nouveau statut de l'inscription au regard de la structure de l'information, pourra nous éclairer sur des modes de perception qui émergent dans notre contemporanéité ainsi que sur les nouveaux modes de partage et de participation politique hors de la représentation démocratique.

ÉPARS SUR L'ÉTENDUE DU RÉSEAU

29 04 07

Le réseau est étendu. Des robots parcourent sa surface à la recherche de quelques mots qu'ils pourront mémorisés pour en permettre l'accès à d'autres sur un moteur de recherche. Ce moteur permet d'articuler une réserve sémantique (le stock des mots archivés et liés) à une anticipation sémantique (le mot-clé recherché). La carte fait défaut ou si carte il y a c'est simplement celle des accès et des flux, des IP qui s'interconnectent. La configuration globale est absente, nous qui avions été enfant nourris aux géographies sur les grandes cartes cartonnées accrochées sur l'ardoise de l'école, nous voilà à présent au milieu des flux.

Peupler ce réseau peut s'appuyer sur le principe de la génération. Un dispositif donné va chercher certains mots et les détectant y envoie par exemple un fragment de texte généré. Il va de mot en mot, de lieu en lieu. L'articulation d'un fragment à un autre existe bien mais seulement dans le programme. Il est impossible de parcourir à nouveau le fil conducteur de ces fragments car il n'y a pas de lien (hypertexte par exemple) entre eux. Bref la lecture est au moment de la génération (de l'écriture si vous voulez). En tant que lecteur humain vous ne pourrez avoir accès qu'à des fragments, le texte est celui de Babel, toujours hors de votre portée.

Imaginez cette manière d'habiter sémantiquement le réseau par des histoires dont la narration est illisible, c'est-à-dire dont l'autorité du narrateur qui rapporte des événements réels et/ou imaginaires n'est pas donné d'avance dans le contrat implicite de la lecture. Vous ne lisez que de fragments, épars pourrait être le nom donné à cette structure.

Ne craignez plus l'absence de sens, cette absence n'est pas mélancolique. Elle est sa dislocation.

LES TECHNOLOGIES DU POSSIBLE

22 04 07

Un certain nombre de technologies transforment notre relation au possible. C'est le cas de la fameuse fonction « undo » permettant de revenir en arrière. Revenir en arrière en informatique, qui est une action quotidienne pour chacun d'entre nous, mérite une analyse approfondie, car il ne s'agit pas simplement de revenir en arrière dans le temps et de faire en sorte en appuyant sur un bouton d'effacer ce qui a eu lieu comme s'il n'avait pas eu lieu. En effet, alors même que j'effectue une action quelconque dans un logiciel je sais fort bien qu'il me sera possible de faire « undo ». J'anticipe déjà dans l'engagement de l'acte la possibilité de ce détour. Prétérition de la rature. Ainsi, le présent en tant qu'il est un futur passé anticipe le retour sur soi et le fil de la temporalité est déjà troublé dans sa chronologie. C'est le fil conducteur même de la projection et de l'anticipation qui est affecté et pour tout dire de l'engagement dans un acte. En ce sens, le retour en arrière est la construction d'une causalité dont les liens sont réversibles.

Derrière la banalité de cette fonction, se trame un changement important.Qu'on y pense bien en reprenant par exemple une machine à écrire mécanique, frappant chaque lettre, formant des mots. L'erreur, si elle intervient, est définitive. J'imagine ces personnes d'un autre temps écrivant un livre, devant à la main (manuscrit) ou aux deux mains (machine) inscrire plusieurs versions de leurs textes, recopiant,

retapant, ruminant ces mots et ces phrases. J'imagine à présent que la frappe sur le clavier est tout autre, sûre ou hésitante, déterminée par un certain rapport au monde. À présent même mes lettres frappées sont possibles, je peux revenir en arrière, les effacer sans laisser de trace. Cette capacité modifie ma relation au monde (frappe), à l'inscription (l'écran) et à l'anticipation (le projet).

Mais ce maintien du possible ne concerne pas seulement les logiciels, certains hardwares comme le téléphone portable permettant au dernier moment de différer un rendez-vous, appartiennent au même registre.

Il faudrait donc en faire la liste typologique et voir comment le virtuel programmatique permet de maintenir en fait un possible existentiel. Montrer également les conséquences sur l'organisation de l'espace public en tant que répartition des sphères privées.

CONSTATATIF ET PERFORMATIF

17 04 07

Reparcourant cette nuit, Le différend de Jean-François Lyotard, j'appliquais les schèmes proposés aux langages artistiques. Je constatais que bien souvent des performatifs (un artiste fait cela et le dit) sont présentés comme des constatatifs (c'est cela est cela ne peut rien être d'autre). Cette stratégie si elle est bien souvent inconsciente de la part des artistes et peut prêter le flanc à une critique de l'authenticité et de l'évidence, peut pourtant avoir le mérite en arrière-plan de creuser un écart entre le dire et le faire.

L'usage du constatatif se signale souvent par le fait que des artistes disent, à la suite d'une tentative maladroite d'explication : « C'est ça ! », auto présentant le discours à lui-même dans sa vacuité. Or ce constatif cache un performatif, dans la production artistique il s'agit toujours d'une opération quelconque (on évitera de parler de choix qui suppose des critères pour choisir, ce qui n'est pas toujours le cas), opération qui quelque soit la forme prise suppose un certain savoir-faire, pour ainsi dire une habilité. La critique du savoir-faire est la critique platonicienne de la tekhné en art, critique de la convergence entre la tekhné et le simulacre.

L'écart entre les constatatifs et les performatifs est une manière de transformer le différend en litige : l'artiste ne saurait pas parler ou ne ferait que balbutier. Mais ce règlement suppose un métadiscours pouvant organiser ces babillages, métadiscours historique, critique ou esthétique. Le métadiscours recueille les constatatifs et découvrent des performatifs (une production d'opérations), ils explicitent alors les performatifs comme performatifs et l'artiste entend alors cette parole comme drôlement étrangère, il connaît ces mots sans reconnaître la voix. C'est parce que cette différence était déjà à l'oeuvre dans l'occultation des performatifs.

Peut-être peut-on alors faire un autre choix, certes perturbant. Un choix qui ne se rattache à aucun effet d'autorité (» je sais cela »), à aucun recours à l'authenticité ou à l'évidence de la présence à soi (» C'est ça! »), un choix ne se fondant pas sur l'enthousiasme de ces silhouettes intuitives qui sont au coeur de la production artistique. Un choix affirmant la tekhné dans son rapport à l'absence de fondement (Grund, voir Jean-Luc Nancy dans Une pensée finie sur la relation technique et simulacre), à l'absence de relation distincte entre la forme et la matière (revoir la question de l'informe comme genèse de la forme chez Georges Bataille et Gilbert Simondon). Il s'agirait donc de briser les effets de mystère et d'ineffable, de ramener les opérations à ce qu'elles sont, des opérations avec des contextes et des variables, de montrer la convergence entre l'arbitraire et la nécessité, le hasard favorable, d'avoir enfin la rigueur de montrer le langage comme langage et non pas le langage comme impuissant à dire le réel, cet « autre » différend.

LA GUERRE DES ESPRITS GÉOGRAPHIQUES

09 04 07

J'avais déjà signalé que le service cartographique de Google constituait une solution ontologique complète pour investir la terre de nos mémoires individuelles.

Google maps est devenu un hub cartographique grâce à l'usage des Georss et peut récupérer des flux provenant de différents GIS. Quant à Sketchup qui grâce au format Collada, format qui semble s'imposer de plus en plus comme le standard 3D, permet d'intégrer des objets dans l'espace de Google Earth (il y aurait d'ailleurs à faire une analyse de l'usage du mot « earth » dans le titre même du logiciel en reprenant et en réactualisant la question du conflit entre la terre et le monde chez Heidegger).

Aujourd'hui j'ai écumé le réseau pour voir comment traduire des données géographiques d'un logiciel à un autre. Même si différents standards coexistent, la traduction n'est pas si difficile. Un flux cartographique est rendu possible, un flux converge avec nos existences, nos expériences qui sont au coeur du web 2.0.

L'intelligence de Google est de permettre à une communauté d'utilisateurs, à la manière de Wikipedia, de littéralement peupler la terre en partageant des informations, textes et modèles 3D implantés. Ce peuplement est étrange, car tout se passe comme si la terre était vide et se remplissait lentement. Les questions ontologiques et politiques posées par ce peuplement informationnel sont multiples. Il est simplement question ici de pointer un nouvel horizon anthropologique de la terre devenue monde par l'implémentation d'informations : quelle relation dans ce cadre entre la cartographique partagée (et donnée par une entreprise privée) et les mémoires individuelles (annotées par une communauté) ?

Ce que Google élabore c'est un ensemble d'outils et de fonctions qui peuvent être distincts, mais qui interconnectés peuplent un monde donné. Ce monde a encore une vision surplombante, vision des images satellites, mais ce n'est que temporaire. On peut s'interroger pour savoir s'il s'agit encore de cartographie, car celle-ci a pour objectif habituellement de donner une vision objective du monde. Avec Google on voit bien que ce peuplement est partagé et que connecté aux blogs, c'est-à-dire à l'inscription existentielle, les cartes deviendront des lieux de vie. Il ne s'agit pas là de dénoncer les « Simulacres et simulations » à la manière de Baudrillard, car il n'y a pas à avoir un rapport naïf (identitaire) à la mimésis en distinguant, comme si cette distinction était assurée d'avance par le bon sens, la carte du territoire. Il y a seulement à prendre nos mondes tels qu'ils sont, toujours déjà multiples et stratifiés.

Le fait que ce soit une entreprise privée qui s'occupe de notre monde, tandis que les gouvernements s'occupent difficilement de la terre, montre combien l'écart entre celle-ci comme donnée écologique, comme biotope, et le monde comme univers superposant des couches symboliques et langagières, s'est intensifié.

On peut imaginer qu'il sera possible dans Second Life d'observer les existences inscrites dans Google Earth, de les observer à distance comme s'il s'agissait, et il s'agit déjà, d'un autre monde que le nôtre.

MAINTENANCE À FLOTS

08 04 07

Les mashups sont une forme de création entraînant une dépendance très forte par rapport à des systèmes externes. Rappelons qu'un mashup est l'utilisation d'un flux du web 2.0 rendu en général disponible par une API permettant d'aller chercher dynamiquement des informations. C'est le cas de Flickr, Google maps ou Yahoo maps encore.

Si le service externe change son API ou son système, le mashup ne peut plus lire les informations et devient alors inopérant. Ceci reviendrait-il à dire qu'il faut faire une maintenance régulière pour mettre à jour ses travaux artistiques ? Il me semble qu'en ce domaine le pragmatique doit prendre le dessus sur le désir idéal de conservation des oeuvres, idéalité fortement critiquable dans sa relation à notre contemporanéité. Il faut considérer que cette maintenance est irréalisable à long terme pour des raisons économiques et temporelles. On risquerait de prendre plus de moyens pour « maintenir à flot » (concept désignant à notre sens cette mise à niveau technique) que pour produire de nouveaux projets, paradoxe de la mémoire que Borges dans « Funes et la mémoire » avait déjà magnifiquement décrit.

De plus, le caractère temporaire et transitoire de ces mashups n'est en rien un élément négatif, il fait parti de la structure même du flux dont la mutabilité est le moteur. Ceci veut dire que des travaux apparaissent et disparaissent. La négativité est considérée comme telle seulement du point de vue d'une plénitude de la conservation muséale.

Il faut donc penser à effectuer des enregistrements audiovisuels de ces mashups pour donner à voir un instantané du flux et porter témoignage de ce que le réseau, et donc les êtres humains le nourrissant d'informations, a été à un moment donné. Il y a une sorte d'archéologie du réseau qui est en train de se mettre en oeuvre. Cet enregistrement matériel (DVI2USB par exemple) ou logiciel (Captivate par exemple) devra être d'une durée relativement longue afin que l'expérience, aussi différée soit-elle, soit proche du flux : d'infimes différences et répétitions au fil du réseau.

IDENTIFICATION CULTURELLE

08 04 07

Si Internet est devenu une ressource de connaissances, chacun y puisant foule de définitions, de citations et d'autres ressources, sa structure même permet de faire le chemin inverse en localisant les plagiats. De la libération et de la dissémination au contrôle.

Ainsi, Wikipedia potentialise un certain nombre de paramètres des supports de mémoire numérique : capacité d'enregistrer une grande quantité de signes et modifier ces signes aisément sans détruire le support physique d'inscription. L'idée de ce service étant de socialiser le second paramètre en faisant intervenir les internautes, avec plus ou moins de contrôle, sur l'évolution de cette inscription de la mémoire.

Les fonctions de comparaison et de recherche, c'est-à-dire la capacité d'un ordinateur à transformer l'alphabétique en numérique et le numérique en fonctions (OR, AND, etc.), la capacité aussi d'associer et de splitter les signes, permet les recoupements d'un groupe de signes à un autre. Ce sont ces fonctions qui permettent aux services antiplagiaristes d'être efficaces.

Cette double bind informatique : d'un côté la facilité à disséminer les mémoires, de l'autre la capacité à comparer deux textes et à en déduire un plagiat, correspond au double bind de la base de données : d'un côté les entrées, de l'autre les fonctions de recherche et de transformation algorithmique du langage.

Cette superposition pose de nombreuses questions quant à la nature d'une dissémination culturelle qui immédiatement après devient un moyen de contrôle juridique d'une grande brutalité. On peut s'interroger pour savoir si la dissémination culturelle n'est pas la première phase d'un processus dont l'objectif est un contrôle plus grand, première phase dont la finalité est de convaincre les individus d'adopter le format numérique sous prétexte de liberté.

La compréhension de ce processus permettrait de porter un regard amusé et critique sur les dialectiques contemporaines entre les défenseurs de la libre circulation de l'information culturelle (surtout dans le domaine musical) et ceux souhaitant protéger le droit d'auteur qui est un nom donné à une illusion d'origine. Les premiers oublient souvent naïvement que la libre circulation a été et continue à être une manière de contrôler, de décoder et d'encoder les flux de quelque nature qu'ils soient. De plus, d'une comparaison on tire l'illusion d'une identification de l'origine. Il n'y a qu'à lire Borges pour comprendre combien le plagiat fait partie intégrante de l'acte même d'écriture, car l'écriture c'est toujours déjà de la copie, le langage lui-même copie, on en hérite, on ne l'invente pas, tout au plus le réinventons nous.

Et encore le fait qu'une grande partie de nos signes enregistrés, c'est-à-dire de nos mémoires sont soumis aux principes élaborés par la philosophie analytique. Les fonctions de comparaison viennent tout droit des tableaux de vérité (si… donc… alors). Si la philosophie continentale garde un grand attrait, la force de la philosophie analytique est d'être rentrée par le biais de l'ordinateur dans les principes logiques de fonctionnement. Il y a quelque chose d'analytique, implicitement pour le moins, dans toutes manipulations d'information sur un ordinateur. Cette philosophie implicite et en acte ne sera pas sans conséquence sur notre manière de penser et de percevoir le monde. La philosophie analytique, étrangement, est extrêmement performative.

CIRCULATION

27 03 07 / ESTHÉTIQUE, QUOTIDIEN

Des millions d'images circulent sur le réseau. Leur origine n'est que rarement identifié, parfois cette origine fait retour par le juridique sans prévenir alors même qu'elle a été oubliée depuis longtemps. Ces images circulent de proche en proche, de loin en loin. Elles passent d'un ordinateur à un autre, d'un serveur à un client, client qui devient serveur à son tour pour un autre client. Elles se déplacent, passent d'un lieu géographique à un autre. Voici leurs histoires. Elles sont non seulement reproduites, mais on oublie où elles sont localisées, perdues parfois sur un disque dur remisé. Elles continuent de circuler. On peut les modifier, les couper, les incruster, les transformer, faire de ces images l'origine d'autres images, renaissance de l'image, renaissance perpétuelle, les associer à un autre document, à un autre média, illustrer un texte avec, faire un fondu dans une vidéo. Ce n'est plus la reproductibilité, c'est bien autre chose cette histoire de banque d'images, de Flickr, de toutes ces images accumulées qui nous racontent, que nous le voulions ou non, toutes ces vies.

Dans cette gigantesque circulation, il y a de l'inframince. Une image qui touche une autre image. Une image qui devient une autre image. Mais l'identité d'une image n'est plus assurée, nous ne savons plus ce que c'est qu'une image, je veux dire une image particulière, identifiée, puisqu'elle ne cesse de circuler. Alors bien sûr chacune garde certaines propriétés, certains traits, certaines ressemblances, mais comprenons bien qu'il y a là une nouvelle relation à l'informe, l'informe même du réseau, mélasse visuelle qui coule le long de nos organes, de nos corps, de nos sensibilités, de nos perceptions. Il y a autre chose que chaque image, il y a ce flux visuel, quelque chose qui circule d'une image à une autre, qui lie, délie une image à une autre, qui fait que la connexion se fait ou la déliaison. Nommons ce flux imagination si vous le voulez bien. Ce n'est pas un principe structurant le passage d'une image à une autre, une espèce d'autorité supérieure qui viendrait organiser ce chaos. C'est quelque chose qui circule avec les images, comme leur en-tête génétique variant d'un individu à un autre, d'une imagination à une autre.

Pensons alors l'imagination comme un élément qui concerne l'image, mais aussi, mais en même temps, toujours différent, la perception et pensons comment la circulation des images dont nous parlons se joint à la circulation du sensible, comment certaines structures de l'image (copiée, volée, transformée, inspirée) est proche, toute proche des structures de l'imaginaire, de cette circulation du sensible qui nous structure de part en part.

TODO ET READYMADE

26 03 07

,

Le Readymade hante depuis un siècle le domaine artistique comme sa limite, son parage, sa frange. Son esthétique « neutre » et « sèche », le déplacement de la notion d'auteur et d'objet, l'accent porté sur la contextualisation institutionnelle de l'oeuvre, la question de la standardisation industrielle, sont autant d'éléments qui ont nourri les débats esthétiques jusqu'à devenir, à partir des années 80, un véritable lieu commun, passage obligé des esthètes officiels pour qu'un objet acquière le statut d'art contemporain. Le Readymade, dénigré et tout à la fois adulé, est devenu à son tour une norme, mais c'est le destin prévisible de toute proposition venant troubler nos habitudes que d'être repris et instrumentalisé de la sorte. Le Readymade a coulé sur le socius. Le socius a fait son travail au fil des décennies.

Le Readymade a été un élément de perturbation majeur dans le champ artistique, il devint avec le temps une norme et s'il questionnait la norme dès son origine, cette question est devenue pour ainsi dire passive. Elle fait l'objet d'une complicité entre spécialistes. L'affaire est entendue comme on dit. Faire aujourd'hui un Readymade, et Duchamp avait critiqué d'avance un Readymade faisant école, faisant académie, c'est répéter un acte dans son écho, alors même qu'il a déjà été entendu, reçu, perçu et pour ainsi accepté, peut-être pour d'autres raisons que celles pour lesquelles il a été produit à l'origine.

Il y a à présent une inversion qui est aussi une radicalisation.

De nombreuses créations ne sont plus des Readymades, la prise en main d'un objet quelconque par la signature d'une personne et son déplacement dans le champ de monstration artistique, mais des todo: des choses à faire.

Quelles sont ces choses à faire ? Et que sont-elles avant d'être faites ? Sont-elles dans cette antériorité déjà des choses ? Des choses à faire et non pas des choses toutes faites, c'est une réversion dans le champ artistique, plus profonde et radicale que ce que nous entendons encore par les formules utilisées, une réversion quant au pouvoir d'agir ou plus exactement au possible (non au virtuel).

Tout se passe comme si le Readymade avait nettoyé la production artistique depuis les années 60 (il est certes encore difficile de préciser quand le Readymade a commencé à agir, il a été en réserve pendant toute la première partie du XXe siècle) pour laisser une place vacante au todo.

L'art programmé (cf "Card file" Robert Morris) fut peut-être une étape intermédiaire. Il est à présent question, sous des formes différentes, de faire à partir de choses déjà faites, déjà sous la main. Mais à la différence des Readymades, ces choses intègrent d'avance l'utilisation, le détournement, pour tout dire la coupure et le décodage puis le recodage, fut-ce dans un contexte artistique. Il n'y a là aucune perturbation d'un ordre préexistant (la coupure du flux comme révolution) simplement la continuation du flux, son devenir même par transduction.

On peut en trouver de nombreux exemples dans le domaine technologique, mais comprenons bien que la problématique du todo ne s'y limite absolument pas. Les technologies sont tout au plus paradigmatiques, de bons exemples, rien de plus qui témoignent de la transformation radicale de la question du faire dans le champ esthétique contemporain.

L'esthétique par défaut proposée par Étienne Cliquet est une perspective du todo: dans les systèmes informatiques, il y a déjà une esthétique implicite qui, de par son apparente neutralité provoque notre oubli et donc la persistance passive de ses formes esthétiques. Ou encore les API s'ouvrant à des Mashups n'appartiennent plus à une dynamique du détournement utopique, mais plutôt d'éléments langagiers qui s'ouvrent d'avance à la possibilité d'une réappropriation. Ceci veut dire que les normes qu'utilisaient les Readymades sont devenues des éléments d'un langage à venir, la norme ne doit donc plus s'entendre comme normalisation identitaire, comme devenir même, mais comme n'empêchant pas l'individuation, c'est-à-dire la singularisation continuée des individus.

C'est pourquoi, à l'étonnement des esthètes classiques, de plus en plus de travaux contemporains ressemblent visuellement à des choses déjà existantes : utilisation de Google, de Facebook, de Flickr ou d'autres services encore. Donner une nouvelle forme à ces formes ressemble de plus en plus à un nettoyage cosmétique de type graphique dont nous savons qu'il nous éloigne des problématiques esthétiques de notre époque. Cela peut aller jusqu'à peindre des écrans informatiques sur une toile qui est une forme médiocre de pop art. Le jeu artistique ne s'effectue plus dans une articulation entre une forme et une matière. Les deux sont déjà donnés. Le jeu s'élabore à présent par un troisième élément qui articule et rassemble les deux précédents, et qui est le todo: ce qui reste à faire, la possibilité ouverte pour des éléments déjà donnés de se structurer autrement. Le todo relève donc du relationnel, non entre le public et un objet, mais entre des éléments langagiers.

Si de plus en plus de travaux artistiques ressemblent visuellement à des services déjà existants, si les artistes prennent de moins en moins la peine de maquiller ce que l'on voit à l'écran, c'est bien que la production esthétique ne s'attarde plus sur la production d'images, mais d'articulation entre le déjà-donné et le restant à faire, bref entre deux pouvoirs d'agir.

DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE ET MULTITUDES DES RÉSEAUX

23 03 07

Si on doit éviter l'utopie bien-pensante du réseau où de prétendus hacktivistes de salon appliquent les structures décentralisées d'Internet à l'avenir de nos sociétés, on peut toutefois penser qu'Internet dans certaines de ses formes peut offrir certaines réponses à la crise de la démocratie représentative.

Est-il nécessaire de revenir sur l'analyse de cette crise, crise de la mimésis elle-même qui court depuis des siècles, paradoxe d'une masse devenue peuple par l'acte révolutionnaire, peuple auquel « on » (mais qui est ce on ?) accorde un pouvoir qu'immédiatement on diffère en demandant de déléguer ce dit pouvoir à un nombre restreint d'individus qui pourront parler ensemble et prendre des décisions dans l'ordre des voix concertées (» la chose publique »). Délégation qui va aller de délégation en délégation, telle une marche toujours déséquilibrée, aucun individu du peuple ne pourra reprendre ce prétendu pouvoir qui était le sien, pour rompre avec la délégation qui devient donc à partir de ce point une simple réification, un pouvoir à jamais délégué. « Ne serait-il pas plus simple alors pour le gouvernement de dissoudre le peuple et d'en élire un autre ? »[202].

On connaît bien ce processus et si certains s'étonnent aujourd'hui de la désaffection de la représentation passant par le vote, c'est qu'ils oublient que ce tour de passe-passe est à l'oeuvre depuis longtemps, il est même un mythe fondateur : la masse informe devenue peuple guidée par une idée, la Liberté marchant sur le peuple redevenu masse informe des mortels (Delacroix).

Ce que proposent certaines structures du réseau ce n'est nullement une sortie hors de la représentation, mais seulement de la délégation, nous donnant à penser une démocratie qui ne serait ni délégative ni participative ni directe. Cette dernière est un autre fantasme de notre époque, rêve d'un lien direct, sans différance, sans écart, sans délai, où la voix de chacun pourrait dire et agir sur ce qui lui échoit. Mais ce n'est là que rejouer le même paradoxe de la délégation, car la démocratie directe reste dans l'horizon platonicien : la démocratie représentative est le moment des figurines portant leurs ombres sur le mur de la caverne, tandis que la démocratie directe serait le moment hors de la caverne pour voir enfin le soleil des Formes Idéales.

Ce que nous propose Internet est peut-être plus subtil à approcher, car sa forme est complexe. Il y a de la représentation, mais non de groupe, simplement des multitudes, des individus. Les individus se représentent tandis que les groupes sont tout au plus des « Zeitgeist ». Chacun se représente sur Myspace, Second Life ou ailleurs. Les sites de rencontres eux-mêmes sont un bon exemple des caractéristiques de la représentation en réseau, car on sait bien qu'il y a comme un défaut, certains diront une différance: une personne n'est pas nécessairement ce qu'elle dit, n'est pas comme sur la photo qu'elle donne à montrer. Mais pour autant cette non-identité n'est pas le signe du mensonger, car au nom de quelle vérité pourrions-nous même la critiquer, la dénoncer, l'évaluer. Et ce mensonger n'est-il pas le signe d'un désir de sa propre présentation ? Elle est simplement la possibilité d'un doute sans valeur de vérité, d'un doute postmoderne si on enlève de ce concept tout le fratas que des journalistes ont ajouté, si nous retournons au discours joyeux et nietzschéen de Jean-François Lyotard, sortir enfin de la vulgarité du discours à dire la vérité, vulgarité sans doute irrémédiable, mais avec laquelle nous pouvons jouer, encore et encore. Donc doute sans discours de vérité.

Et aussi Wikipedia et tant d'autres comme structure non délégative capable de représentation, disons d'imagination (au sens d'une fabrique des images). C'est un peu ce que François Roche et ses camarades ont tenté de jouer avec « I've heard about ». Il y a des phénomènes d'émergence, des individuations sur le réseau qui ne sont pas simplement individuelles, qui ne sont pas non plus de groupes, mais de relations. Il faudrait alors être à même de penser, et c'est là le nom donné à un projet à venir, la démocratie de Jacques Derrida (la démocratie comme promesse à jamais différée et sortant ainsi d'une simple mimésis) avec la démocratie des multitudes des réseaux. Montrer comment la différance de l'inscription démocratique se (re)joue dans le trouble des imaginations du réseau.

EXTENSION DE L'OBJET

26 02 07

On a encore du mal à penser l'évolution de la notion d'objet à l'ère numérique. Non pas du fait d'une quelconque dématérialisation dont on se demande bien quelle est la définition, mais plutôt du fait de l'ouverture préalable de l'objet. Le débat sur les objets dans l'art

[202] Berthold Brecht, La Solution, 1953

du siècle dernier de Duchamp à Warhol et aux nouveaux réalistes, Beuys, etc. (d'autres encore), peut être considéré comme un débat sur la réappropriation des objets. Celle-ci peut être active comme dans le cas des collages surréalistes, appropriation consistant à transformer la signification originale de l'objet ou impassible comme dans le cas des ready made (dont il faudrait détailler les catégories). Ces stratégies étaient des symptômes d'une situation sociale et économique donnée, le capitalisme industriel et de propriété. Au regard du changement actuel de ce capitalisme qui devient une logique de l'accès, les réappropriations de l'objet évoluent également.

Jetons un regard sur ce que signifie l'économie du web 2.0. On peut bien sûr être méfiant quant à ce buzz quelque peu artificiel, discours performatif qui produit les effets qu'il prétend décrire préalablement, mais il n'empêche qu'on restera étonné de voir combien des entreprises sont aujourd'hui valorisées non par quelques actifs, par quelques technologies particulières ou par quelques médias, mais simplement parce qu'ils sont des « providers ». Ainsi Youtube qui technologiquement n'a pas beaucoup d'intérêt, Youtube encore qui n'a pas de médias (à qui appartient les vidéos disponibles dessus ?), Youtube donc qui ne vaut que parce qu'il est un intermédiaire, une plate-forme (revoir Guattari pour cette notion), un espacement qui rend disponible. C'est donc une économie de la disponibilité. Est-ce toujours disponible, à portée de main, à portée de téléphone mobile, d'ordinateur ?

Les Apis, cette standardisation à des requêtes vers ces disponibilités, ne constituent pas un phénomène mineur, mais est l'un des signes les plus frappants de cette évolution : donner ainsi accès à l'accès, c'est permettre d'avance le détournement, c'est l'intégrer d'avance au système, c'est faire en sorte que rien de l'excède. À relire le cours de Deleuze sur le flux, on ne doit pas être surpris de lire que le capitalisme change d'axiomatique dès qu'un nouveau flux apparaît. Les Apis sont simplement une application technologique et sociale de cette logique. Au milieu des années 90, les artistes (Mark Napier, Reynald Drouhin et d'autres) ont détourné des flux numériques pour produire autre chose. Ce détournement est maintenant autorisé, désiré, anticipé par les entreprises de la disponibilité. Cette anticipation remet en cause les logiques (souvent politiquement correct) de hacking appliqué au champ esthétique. Le hacking n'est pas simplement complice de l'industrie, il est l'industrie.

On peut donc voir dans les Apis, mashups, etc. une extension de la problématique de l'objet et en particulier du ready made qui consistait à choisir un objet (le sortir donc du réseau instrumental) de façon neutre et non du fait de ses qualités esthétiques, de le nommer, de le signer si nécessaire. Le ready made est une fonction langagière, mais que devient-il quand cette fonction est dans l'objet lui-même codé numérique. On pourrait voir une évolution entre Duchamp (objet industriel), Warhol (logo sur les objets, images de la presse…) et ce qui est en train d'advenir. L'objet est de plus en plus langagier, et ceci, dans un sens qui n'est pas si éloigné des tentatives de l'art conceptuel, des Card Files de Robert Morris.

FLUSSGEIST, UNE FICTION SANS NARRATION

13 02 07

Au regard du Pop art et des formes de création qui se sont inspirées, qui se sont liées et nourries des flux technicomédiatiques depuis le cubisme et les papiers collés, la situation actuelle ne constitue pas une révolution, mais bien une radicalisation de tendances déjà anciennes. Car quelle est la singularité des flux contemporains et en particulier numériques ? Que se passe-t-il lorsque nous « récupérons » un de ces flux de données ?

C'est à cette question que convie une série de travaux commencée en 2002 avec « posit.io-n » et « La révolution a eu lieu à New York » et qui continue aujourd'hui avec différentes procédures de récupération de données « We not », « Traces of a conspiracy », « Peoples », etc. L'hypothèse est simple : plutôt que de se limiter à la simple visualisation de données (comme on parle de visualisation en science) comme c'est souvent le cas (Golan Levin et d'autres), il s'agit d'essayer en se nourrissant de ces flux d'élaborer une fiction sans narration, c'est-à-dire sans instance langagière venant fixer d'avance le régime des phrases (puisqu'avec qu'avec ces flux nous sommes dans les multiplicités que la narration ne saurait réduire par subsumation), ce qu'on nomme communément un narrateur (au fil de discussions avec plusieurs personnes cette notion de fiction sans narration m'a semblé bien plus perturbante que je ne l'avais imaginé, certains de mes interlocuteurs estimant qu'il y avait là une espèce de contradiction dans les termes).

Tout se passe comme si nous nous mettions à l'écoute non des individus eux-mêmes (ce serait là un régime de croyance en une transparence des consciences), mais de leurs inscriptions, de leurs écritures. Écouter comme un ange distant et proche la voix intérieure des individus, poser la main sur une épaule insensible, soutenir sans pouvoir retenir (Les ailes du désir, 1986).

Le Pop art, et les pratiques qui le suivent (Closky, Manetas et d'autres) sont dans les flux par neutralisation affective : Warhol explique combien tout est formidable, combien les gens sont intéressants et les machines aussi. Duchamp par une neutralisation langagière : ajouter une signature factice à un objet qui ne l'est pas. Une nouvelle perspective s'ouvre à nous : du fait de la traductabilité généralisée des flux numériques et du fait que les industries culturelles du web 2.0 se nourrissent de l'existence des individus en ne jouant plus le rôle que d'intermédiaire, du fait que ces industries anticipent jusqu'à l'ouverture de ces flux à d'autres applications (API), la neutralisation devient métalangagière, c'est-à-dire qu'elle opère sur les structures mêmes du langage et non plus seulement sur ses opérations particulières. Il devient alors possible de capter ceux-ci en temps réel et de leur donner un nouvel agencement.

Se mettre à l'écoute des flux c'est entendre l'écho lointain et proche des existences, de toutes ces existences qui s'inscrivent sur le réseau. Internet devra donc être considéré comme une machine existentielle au sens où il devient, peut-être pour une période limitée, le principal support de conservation des vies individuelles (blog, Flickr, Youtube, etc.). Le téléphone mobile sera une interface d'entrée et de sortie sur le réseau. Ce n'est pas dire là que les existences y sont intégralement inscrites, l'existence se dérobe par définition à l'inscription et ce qu'on inscrit c'est toujours un peu plus et un peu moins que ce qu'on vit. Mais on peut simplement remarquer qu'à la manière du flâneur du XIXe siècle, nous parcourons à présent le réseau sans autre intervention que la récupération, la transformation et la traduction des flux. Loin d'être un jeu simplement déconstructeur (et la déconstruction aura toujours portée un certain désir de fiction et ne saura être analysée comme l'autoprésentation du discours, il suffit de relire « La carte postale » pour le comprendre), il s'agit d'une opération de production et de fiction : une fiction sans savoir ce qui arrivera, ce qui s'affichera parce qu'il y à présent une différence majeure entre l'inscription (ce sont les singularités qui s'en chargent) et l'affichage (c'est l'interface, la fiction, l'agencement que nous proposons). Cette différence entraîne une prolifération des écrans sans précédent.

La production artistique doit-elle être le simple mouvement d'une expression personnelle (parler en son nom n'est-ce pas risquer de voler la parole à d'autres ?) ou dans le jeu formel d'un microcosme qui n'est plus que le résidu d'une période passée (les structures artistiques sont plus lentes à se modifier que la production) ? Ne doit-elle pas simplement écouter le flux des individuations, l'incroyable mouvement de ces existences ? Avions-nous auparavant accès, autre qu'en imagination, à chaque personne, à ce qui les relient, à ce qui les disjoint, à cet être avec qui n'est pas la production d'une identité communautaire ?

DU TEMPS CINÉMATOGRAPHIQUE AU FLUX NUMÉRIQUE

04 02 07 / THÉORIE

Une dimension qui a été rarement thématisée comme telle alors même, qu'elle saute véritablement aux yeux, consiste dans la différence entre la production audiovisuelle qui est temporelle et finie et la « temporalité » du numérique. Dans le premier cas, on monte les uns après les autres des fragments nommés plans. Le montage a un début et une fin. On a bien sûr la possibilité de disjoindre cette règle temporelle du montage de la règle temporelle de la perception par exemple en faisant en sorte qu'on puisse commencer ou arrêter quand on le souhaite, comme c'est le cas d'Empire de Warhol. Il n'en reste pas moins que le montage a un certain temps, il est ce temps.

Les possibilités techniques de la vidéo ont quelque peu brouillé cette temporalité chronologique en permettant une nouvelle relation entre enregistrement et diffusion grâce au « temps réel ». Au moment même de l'inscription, les images peuvent être regardées. Elles ne sont plus le fruit d'un fastidieux et mystérieux mécanisme de développement de la pellicule, elles existent au moment même de leur captation. Ceci a donné hune étrange machine : une caméra à pellicule sur laquelle on monte une caméra vidéo afin que le réalisateur puisse voir « ce que cela donnera ». La simultanéité de la captation et de la diffusion a été largement thématisée par des artistes tels que Bil Viola, Dan Graham ou encore Peter Campus principalement par le biais de la pratique du délai venant creuser l'écart entre les deux moments de l'image.

La troisième période (même si ces périodes coexistent et sont des polarités mélangées dans les faits esthétiques) est celle d'images programmées, c'est-à-dire dont le médium est langagier au sens logico-mathématique du terme, qui ont bien un début (le programme est initialisé), mais pas de fin (une fois lancée, il faut l'arrêter). Ce simple fait qui peut sembler sans importance au premier abord, est un déplacement qui vient radicaliser le changement qui était déjà en cours entre le cinéma et la vidéo, un changement de la relation même entre la captation et la diffusion, relation qui est au coeur des dispositifs techniques si nous comprenons ceux-ci avant tout comme des dispositifs de rétention et de mémoire.

Le fait que les images puissent être sans fin, et toujours différentes, toujours variantes, est une modification d'importance tant dans le champ de la production artistique que dans celui de la perception esthétique : si ce qui est initialisé est un processus infini, au sens strict du terme, quelle est ma relation à celui-ci ? En suis-je l'auteur ? L'artiste devient alors un producteur de modèle, non pas au sens d'un concepteur publicitaire laissant à d'autres (des techniciens) la réalisation de son projet, mais au sens d'un individu qui plutôt que de produire une forme particulière (un montage par exemple) propose un spectre de possibles (un programme) qui produira différentes formes selon une logique et des choix déterminés. Et c'est justement en ce point que la temporalité des images numériques n'est plus chronologique, c'est aussi du fait de cette intempestivité anachronique qu'il est si difficile de les percevoir aujourd'hui même alors que nos modèles esthétiques sont encore modelés par la première et la seconde période de l'image audiovisuelle. Se posent effet la difficile question esthétique : lorsque nous faisons face à un dispositif numérique infini dans sa temporalité qu'arrive-t-il ? Sans doute cette infinité promise et jamais réalisée se confronte-t-elle à notre finitude d'être mortel et affairé (nous ne pouvons rester trop longtemps devant toutes ces images), mais il faut encore ajouter que ce débordement de l'image possible (le programme et son apparition) sur l'image sentie est structurellement proche d'une esthétique du monde, monde toujours plus vaste, plus étendu que ce que mon corps au fil du temps peut apercevoir et expérimenter.

On pourrait ainsi rapprocher ce « trop grand » d'un sentiment de flux, car le flux est bien un affect : marchant dans une ville étrangère ou familière, flânant, regardant les fenêtres surplombantes de la rue, imaginant la multitude des existences, aussi intenses, complexes, vivantes que celle de celui qui est en ce moment même en train de marcher et de regarder, ignorance pourtant de ces vies mêmes, de ces gens que nous ne connaissons pas, sentiment une seconde fois de cette ignorance maintenant acceptée, désirée comme ce qui forme la communauté, sa promesse et sa possibilité. Il y a là des écarts très proches de ceux qui émergeront à n'en point douter d'une esthétique de l'image numérique.

Programme : distinguer les différentes temporalités de production et de perception en thématisant la relation captation/diffusion.

L'INFORMATION COMME TROUBLE DU PRIVÉ ET DU PUBLIC

31 01 07

L'information apparaît comme une notion tout aussi bien vague que massive. Nous avons bien du mal à la définir et dans le même temps elle semble nous envahir de toute part comme si elle était la structure même de ce sentiment de débordement. Nous n'arrivons plus à suivre le rythme effréné de l'information et on peut bien promettre dans quelques théories post-modernes le plaisir d'une fuite en avant sur la surface fugace de l'information reconfigurant nos identités liquides, on aura pas pour autant approché les raisons de ce malaise.

Supposons que l'information vient perturber la relation classique entre le privé et le public et tentons une classification partant du présupposé que l'information n'est rien d'immatériel (ce qui je vous l'accorde est une formulation étrange), que son apparence d'immatérialité n'est que le résultat de traduction et de transport complexe dont il nous faut tirer à présent les fils.

À cette fin, nous partirons de la question artistique non par quelques intérêts pour l'autoréférencialité de ce microcosme, mais plutôt par souci d'y voir un symptôme. Nous nous interrogerons pour savoir pourquoi depuis au moins Marcel Duchamp, l'information est au coeur de la création contemporaine et quelles sont les stratégies artistiques par rapport à elle.

L'enregistrement
Cette première stratégie consiste à changer la surface d'inscription d'une information et par ce changement en général de rendre le privé public. Cette démarche est celle de la photographie et des techniques d'enregistrement tant analogiques que numériques, mais c'est aussi celle de Warhol ou des paparazzis et de tous les phénomènes contemporains consistant en une diffusion du privé dans la sphère publique. L'enregistrement d'une information permet sa diffusion et donc l'indétermination de sa destination. Il ne s'agit plus de la configuration un destinateur/un destinataire, mais un destinateur, un diffuseur et un public.

Le détournement
Changer le mode de visibilité et/ou la fonction d'une information. En modifiant ainsi l'apparition, on vient éclairer le mode de visibilité antérieure qui était accepté. Il y a là une instrumentalité négative. C'est le cas de l'ensemble des stratégies informationnelles consistant à se réapproprier un matériel déjà existant pour lui faire dire autre chose que ce qu'on croyait qu'il disait à l'origine (nous verrons comment la présupposition sémantique de l'information est une illusion). Le détournement est la pratique dominante aujourd'hui dans le champ de l'art contemporain.

La tra(ns)duction
Ce concept que nous avons déjà proposé dans le passé, nous semble être à même de cerner la situation actuelle d'articulation entre la traduction tous azimuts du numérique et la capacité de diffusion décentrée du réseau. Ce double aspect ouvre des possibilités nouvelles aux pratiques artistiques encore peu utilisées. La tra(ns)duction traduit ce qui veut dire qu'elle change le langage et donc la fonction même de l'information et produit de nouvelles fonctions qui se répandent et se transforment de proche en proche sur les fils du réseau. L'information devient le phénomène même de sa diffusion (alors qu'avec le détournement elle est fonction de sa réception). Avec la tra(ns)duction nous nous éloignons de l'information comme activité strictement anthropomorphique. Il faudrait revisiter la notion de feedback à l'aune de ce concept afin de comprendre comme le premier est performatif et produit des effets nouveaux à partir d'une répétition.

L'information peut donc se définir comme un certain rapport entre un enregistrement et une diffusion. Nous écartons la conception énergétique de Simondon ainsi que la conception sémantique de la communication. Entre l'enregistrement et la diffusion il y a un paradoxe que des artistes comme Bruce Nauman ont largement exploré au cours des années 70 par l'intermédiaire de dispositifs de délai. Bergson pourrait nous être fort utile pour comprendre comment le délai entre l'enregistrement et la diffusion affecte d'une manière si forte notre perception,

Ce serait là une manière nouvelle de problématiser le concept d'interactivité mettant en doute la relation entre ce qui a été enregistré, fut-ce dans un sentiment de temps réel, et ce qui est diffusé (est-ce bien moi qui ait fait cela ?). Ce doute sur la causalité entre les deux

serait une question posée à la perception elle-même. Ou encore : quelle est la relation spatio-temporelle entre l'enregistré et le diffusé? Voici le doute posé par les grandes oeuvres interactives. Ce serait là un véritable laboratoire esthétique, un doute sur le moment même du retour du senti sur la perception, donc du « sujet » qui (se) sent. Ce (se) sentir ne serait pas après coup, il serait toujours déjà là hantant le dispositif esthétique de son impureté.

L'information serait en rapport avec un support de diffusion, un support d'inscription, des unités discrètes, mais ne supposerait pas l'intentionnalité, le message, le langage, l'être humain (il peut y avoir du transfert d'information entre machines), il supposerait plutôt le signe et une causalité. Cette dernière question est complexe (nous avons déjà traité ailleurs du paradoxe de l'ordinateur machine très déterministe au moment où le modèle physique quantique met en cause la relation de cause à effet), car elle fait de l'information une forme variable (ion), elle est l'élément d'un réseau causal. L'information produit des effets.

Quelle différence dès lors dans le régime de l'information entre le langage et le signe . Un signe peut-il être sans langage ? Une unité binaire est bien un signe, mais est-il pour autant du langage porteur d'une visée ? Cette visée n'est pas dans le signe lui-même, mais dans sa possible transformation sous forme de traduction (le signe informatique est signe d'autre chose pour autre chose, une interface, un traitement, etc.). Le signe n'est pas obligatoirement lié à l'idéalité d'un monde ou à une visée phénoménologique alors que le langage présuppose toujours un des deux.

Il faudrait encore distinguer la visée de la direction pour cerner la notion d'information qui a toujours une direction. La direction est un mouvement alors que la visée est une anticipation. En ce sens, la direction produit de l'espace tandis que la visée produit du temps et on trouvera là l'une des raisons profondes qui fait des arts du XXe siècle des arts temporels (cinéma, vidéo et photo à sa manière) tandis que les arts du XXIe sont avant toutes choses des constructions spatiales (un jeu vidéo par exemple). C'est du fait de la visée que, par exemple, le hors-champ cinématographique prend du sens. Les nouveaux médias sont spatiaux, ce sont avant tout des directions.

Toute oeuvre produit et réagit à des informations. Ce double jeu permet de comprendre pourquoi la question du contexte est devenue très importante dès le début du XXe siècle avec Marcel Duchamp. Nous ne saurions comprendre cette prise en compte du contexte comme un retour au monde, mais plutôt comme l'irruption d'une nouvelle catégorie esthétique : l'information.

FACE À FACE

29 01 07

Il y a une étrange symétrie entre matière/forme et perception/conscience. Travailler à un objet artistique n'est-ce pas agencer une matière et une forme et par là même rejouer sur une autre scène la structure de la relation entre la perception et la conscience, une seconde fois qui est une première fois ? N'est-ce pas mettre hors de soi ce qui au plus profond structure l'imagination transcendantale. La question de l'autoreprésentation serait celle du caractère mimétique de ce transport structural ? Comprendre comment les technologies (les techniques du Logos et le Logos des techniques) mettent en jeu l'imagination transcendantale (les diagrammes de la Critique kantienne), comment cette imagination met en jeu les discours, les images, les fictions (sans narration) et les corps, voilà le chemin de réflexion qu'il nous faudra suivre dans les prochaines années.

LA SECONDE FOIS

29 01 07

J'avais proposé il y a quelques années une analyse de la réalité virtuelle dans son articulation entre un discours idéologique, un conglomérat de technologies et une affectivité. Cette articulation que j'avais nommée l'enthousiasme conjuratoire, en me réappropriant un concept élaboré par Jacques Derrida, m'avait semblé un peu disparaître avec l'avènement d'Internet et avec la généralisation de la micro-informatique dans les foyers permettant de reléguer à l'arrière-plan le Luna Park technologique. Avec bien sûr quelques résurgences ici et là (les jeux vidéos par exemple), mais le caractère massif de ce mélange entre la fascination et la terreur autour de la question de la mimesis s'était comme évaporé.
Pourtant avec Second Life, l'enthousiasme conjuratoire se remet au goût du jour et ceci avec une certaine ironie, plus personne, si ce n'est quelques naïfs, y croyant encore. La presse américaine, un peu moins française, multiplie les discours sur SL. Les anciens spécialistes de la RV reniflent quelque chose qu'ils connaissent et sont remis en service. Le titre même de ce monde partagé nous rappelle le Deuxième monde de C+, sauf que là il ne s'agit pas du monde, il s'agit de la vie. Il faudrait réfléchir précisément à ce déplacement dans le contexte du web 2.0 : ce que propose SL c'est d'utiliser les vies des internautes pour construire son monde, ce n'est pas comme auparavant d'offrir un monde aux internautes. L'élément de fascination s'est déplacé.

Si SL a un tel succès médiatique, alors qu'il n'est pas très différent d'Alpha World par exemple, c'est sans doute que l'idéologie technologique a repris espoir avec la seconde vague Internet. Il n'est pas ici question d'innovation technologique, mais simplement d'un

contexte économique qui permet ou non l'articulation des techniques et des matières et donc l'imaginaire (puisqu'il s'agit de cela) de se développer. Les technologies sont dans une relation de dépendance aux discours qui sont eux-mêmes le produit d'une économie qui elle-même est le fruit d'une spéculation langagière (je te fais croire à mes mots et tu me fournis des investissements pour réaliser mon langage et faire advenir la réalité économique que j'ai anticipé).

Le caractère médiatique de SL reprend les vieux arguments des années 80 et 90 sur la réalité virtuelle et réalise fantasmatiquement la promesse du cyberespace de Gibson : caractère fascinant d'une communauté numérique, effroi devant les risques des abîmes numériques, dénonciation de la coupure psychotique entre la vraie réalité et cette réalité de simulacres (www.getafirstlife.com), etc. Autant de concepts qui plongent de lointaines racines dans notre tradition occidentale et dans la dénonciation de la représentation et de l'image.

Le fait que les médias eux-mêmes aient dénoncé le caractère factice de la surmédiatisation se laissant intoxiquer par le service de communication de SL (nombre d'habitants surestimés, gain financier imaginaire, etc.) ne doit pas nous cacher que c'est tout un discours déjà entendu qui se redéploye. SL est donc un Second Discours, un goût de déjà-vu (Matrix). Les technologies elles-mêmes se recyclent et l'innovation contemporaine n'est plus celle moderne, elle n'est pas un inanticipable, elle est une revenance.

DÉTRAINTE

28 01 07

Cette nuit, M. a appelé au secours dans un souffle. Elle dormait et ce murmure semblait avoir de la peine à être même prononcé, sa fragilité signalait son urgence du fond du présent. Je l'ai prise dans mes bras, la rassurant comme je pouvais.

Aurais-je entendu son appel si je n'avais été moi-même éveillé par un mauvais cauchemar quelques minutes auparavant ? Combien de ses appels nocturnes n'ai-je pu accueillir parce que je dormais tranquillement? Combien de fois l'ai-je ainsi laissé seule? Et faut-il donc soi-même être hanté une nuit pour entendre la terreur de l'autre?

ESTHÉTIQUE DU FLUX

25 01 07

PUBLIÉ DANS RUE DESCARTES, REVUE DU COLLÈGE INTERNATIONAL DE PHILOSOPHIE, SOUS LA DIRECTION DE PAUL MATHIAS, PARIS, FRANCE

« Prenons l'exemple secret du Réseau: en appelant un numéro de téléphone non attribué, branché sur un répondeur automatique (« ce numéro n'est pas attribué... ») on peut entendre la superposition d'un ensemble de voix fourmillantes, s'appelant ou se répondant entre elles, s'entrecroisant, se perdant, passant au-dessus, au-dessous, à l'intérieur du répondeur automatique, messages très courts, énoncés suivant des codes rapides et monotones. » [203]

DANS LES FLOTS

Le sentiment qu'une époque a changé. On peut nommer cet affect *postmodernité*, en déconstruire les surdéterminations institutionnelles, l'affubler de mille mots, son intensité n'en sera pas réduite. L'impact se répète depuis des décennies. On connaît ce sentiment par coeur. On entend certains dire qu'il n'y a plus d'oeuvres, autonomes et sublimes, que c'en est fini de l'art véritable et se retourner vers les maîtres anciens. Et c'est toujours la même histoire parce que la modernité, qu'ils désignent comme le grand Art, a aussi produit son lot de mélancolie. Parce que dès Vasari (1511-1574) l'histoire de l'art de n'a cessé de raconter la fin de la vérité antique, la désolation du présent et sa dégradation par rapport à ce qui précédait[204].

Il faut remarquer que l'art (mais que met-on au juste sous ce mot au singulier?) qui était auparavant l'un des plus grands pourvoyeurs d'images, c'est-à-dire de constructions esthétiques, est devenu minoritaire dans la création du sensible. Les industries culturelles sont les plus grands producteurs d'images de notre temps. Elles ne produisent d'ailleurs plus d'images singulières. Chaque image fait appel à d'autres images produisant un enchaînement inchoatif de perception. Les arts peuvent-ils résister à ce flux permanent en s'adressant à une minorité pour sauvegarder dans ces espaces réservés et sacralisés que sont les galeries et les musées un privilège passé, ou doivent-ils donner un autre point de vue, une dissonance fut-elle infime? Les frontières se brouillent. La publicité ressemble de plus en plus à de l'art et l'art à de la publicité. C'est que les arts viennent après-coup : terminé le grand récit des avants-gardes, toujours en avance, toujours présent même si le peuple manquait encore à l'appel. Le peuple est bien là, c'est l'oeuvre qui manque à présent.

[203] Gilles Deleuze et Félix Guattari, L'Anti-oedipe, Minuit, 1972/1973, p. 466
[204] Georges Didi-Huberman, L'Image survivante, Minuit, 2002, pp. 11-34

Nommons l'objet de ce sentiment encore imprécis « flux », et ne le déterminons pour l'instant pas plus, restons-en à sa silhouette décrite par Yves Michaux dans *L'Art à l'état gazeux*. Ce sentiment que quelque chose nous déborde dans le champ du sensible et ne s'arrête jamais, coule indéfiniment comme si rien n'était plus autonome. C'est le sentiment d'impuissance du politique qui passe de l'action à la gestion d'une situation donnée. Ce sont les médias qui se déversent jour après jour, dans l'espace domiciliaire par la télévision, dans l'espace public par la publicité. C'est dans chaque fait d'actualité l'idée que le monde va trop vite et ne va nulle part, un « processus de complexification » [205] disent-ils, un développement effréné, l'innovation permanente[206], la mondialisation.

Avançons une hypothèse : si de nombreux artistes s'intéressent tant aux réseaux qu'ils soient numériques ou analogiques, c'est moins pour se laisser porter par l'air du temps et par une passagère mode que pour mettre en place des stratégies, moins pour s'opposer de façon bien-pensante aux flux constitutifs de notre époque que pour s'y insérer, s'y incorporer, s'y infiltrer. Ce que beaucoup prennent pour un laisser-faire cynique et pour ainsi dire une participation à la domination, serait finalement une position dépassant la critique (*Krisis*), l'alternative constructive où à la destruction doit suivre une proposition. Une résistance non comme opposition, mais comme résistance électrique[207], comme point mort, grésillement infime aux pôles, bruit de fond. Il s'agirait de se placer résolument dans le flux, puisqu'on ne saurait être au dehors, en l'utilisant comme médium, c'est-à-dire comme langage, non comme support d'une communication idéale, d'en extraire ensuite un fragment, de le coder, de l'encoder et de le décoder sans en en fixer la lecture d'avance. Venir toujours après-coup, c'est-à-dire après les médias de masse, serait le plus grand attrait tout autant que la fragilité de l'art actuel qui lui permettrait de réinscrire du temps différé là même où il semble faire défaut.

L'INCIDENT

« Tu imagines (j'aimerais que nous la lisions ensemble en nous y perdant) l'immense carte des communications dites immédiates (le téléphone, etc.), appelle ça *télépathie* à travers la distance et le réseau des *décalages horaires*. » [208]

On commencera par le récit d'une expérience banale : nous écrivons un texte sur ordinateur. La pensée semble se dérouler tandis que les doigts pianotent, chacun tentant de suivre l'autre, c'est un flux entrelacé. Brutalement, les touches ne répondent plus. La machine ferme le programme. Le texte disparaît. On ouvre à nouveau le logiciel, on essaye de trouver la trace du fichier dans le dossier temporaire. On ne parvient qu'à retrouver une vieille version d'il y a plusieurs heures. Le fait est accompli, l'inscription a été effacée. On est alors dans un *double bind*, celui-là même de l'écriture, de l'esthétique et de la différance[209] : on ne peut pas réécrire la partie de texte manquante parce qu'on ne peut répéter à l'identique ce flux qui avait porté l'écriture, il a déjà eu lieu. On ne peut pas non plus écrire en faisant abstraction que quelque chose a déjà eu lieu, écrire donc à neuf. Faire comme si rien n'avait eu lieu. Quelque chose s'est retiré.

On peut donner à cet événement une multitude de noms : bogue, accident, accroc, accrochage, contingence, contrariété, contretemps, crise, désagrément, difficulté, imprévu, obstacle, occurrence, etc. Désignons cette occurrence par la notion d'**incident** et remarquons combien nous l'occultons en espérant que la technique, puisque c'est le mot utilisé, sera à même de réduire dans un futur qu'on espère proche les déraillements de la mémoire numérique. « Le paradoxe, c'est que plus nous élaborons des procédés et des technologies qui nous permettent de gagner du temps et d'économiser du travail, plus nous avons l'impression d'être débordés et d'avoir moins de temps à nous que toutes les générations qui nous ont précédés sur cette planète. La prolifération de toutes ces techniques censées nous faire gagner du temps ne fait que stimuler la diversité, le rythme et le flux des activités marchandes qui nous encercle de toutes parts. » [210] Voyons combien deux flux s'opposent là, un premier flux que nous voulons retrouver, flux de l'écriture, de la conscience qui tente de s'écrire, et l'autre flux, flux des arrêts, des suspends et des événements. Plongeons dans ce dernier flux, puisqu'en général on ne perçoit qu'une pauvreté[211] d'expérience. Plongeons dans cet énervement subtil quand quelque chose s'oublie.

Il n'est pas nécessaire de revenir sur la façon dont Heidegger et ses successeurs ont tiré parti de cet événement comme angoisse et dévoilement du réseau instrumental[212], conflit entre la terre et le monde. L'incident n'est pas un phénomène qu'il serait possible de réduire par l'idéalité du perfectionnement technique, *un jour à venir il n'y aura plus de panne*, messianisme intenable parce qu'il hante notre civilisation, parce qu'il nous arrive effectivement, parce que plus il y a de technique, plus ça déraille et que ces suspends font bel et bien partis de notre expérience concrète des techniques. « L'outil est endommagé, le matériau inapproprié, etc. En frappant ainsi l'attention (*Auffälligkeit*), l'ustensile à-portée-de-main se donne comme n'étant plus tout à fait à-portée-de-main mais déjà devant-la-main, glisse d'un mode de présence à l'autre. L'être devant-la-main commence à apparaître quand l'être à-portée-de-main commence à disparaître et inversement (…) Un seul ustensile manque et tout devient inutile (…) Obstruction (*Aufsässigkeit*). »[213]. En suspendant temporairement le flux d'une activité instrumentale, l'incident révèle cette activité comme flux et son entrelacement avec d'autres flux,

---

[205]Jean-François Lyotard, Domus et la mégapole in L'Inhumain, Galilée, 1988, p. 13
[206]Bernard Stiegler, La Technique et le temps 1, Galilée, 1994, pp.53-57
[207]L'artiste Michel de Broin a fait de nombreux travaux portant sur cette forme particulière de résistance http://www.micheldebroin.org
[208]Jacques Derrida, La carte postale de Socrate à Freud et au-delà, Flammarion, 1980, p.36
[209]Ce n'est pas un hasard si Jacques Derrida n'a cessé de marquer son intérêt pour les télétechnologies.
[210]Jeremy Rifkin, L'âge de l'accès, La Découverte, 2000, p.148
[211]Être en panne c'est être pauvre. Il y aurait là à analyser la relation entre la panne et la pauvreté, face à la richesse prétendue du fonctionnement instrumental.
[212]http://incident.net/medias/pdf/PANNE.pdf
[213]Didier Franck, Heidegger et le problème de l'espace, Minuit, 1986, p. 45

par exemple un flux machinique qui code une interface d'entrée, le clavier, et le décode en interface de sortie, l'écran. Un flux n'est jamais seul.

Face à cette expérience de l'incident, le discours dominant est celui de la fluidité instrumentale où rien ne peut être arrêté. Les publicités pour Internet font croire à un débit sans rupture, et l'utilisation fréquente du concept de « haut débit » fait référence à une certaine conception du flux, à une connexion continue, à des systèmes informatiques sans bogue[214], à des logiciels *user friendly* et intuitifs, bref à une certaine idée de la continuité du flux numérique qu'on nommera **fluidité**. Dans le domaine économique, la notion de franchise semble garantir un flux encore plus fluide : « à strictement parler, le franchisé n'achète rien, si ce n'est l'accès à court terme à l'usage de cette propriété intellectuelle dans des conditions définies par le prestataire. Il s'agit en effet d'une relation prestataire-usager, et non pas d'une relation vendeur-acheteur. Dans un contrat de franchise, aucune propriété n'est transférée, c'est simplement de l'accès qui est négocié. Il s'agit d'une nouvelle forme de capitalisme. »[215] L'accès est une des formes du flux. Avec la notion floue de web 2.0 comprenant des technologies hétérogènes, c'est la promesse d'une interconnexion généralisée, les sites Internet se font sociaux, asynchrones, chacun profitant de l'expérience des autres, rêve d'une communauté enfin reliée.

Derrière ces discours et ces conceptions techniques, il y a une ambivalence qu'on retrouve souvent quand il est question de technique. D'un côté, l'enthousiasme pour des possibilités nouvelles, rythme de l'invention appliquée à l'espace social, de l'autre la conjuration, car ces discours inquiets viennent comme étouffer l'expérience de l'incident. Il y a conjuration, au double sens du terme que Derrida[216] avait investi, du dysfonctionnement des technologies, du fait qu'elles ne fonctionnent que par métastabilité entre fonction et incident, palpitation incessante de l'un à l'autre. L'idéologie des industries technologiques, qui ont pour elles des capitaux importants permettant d'investir les consciences individuelles par le biais de la publicité, est une conjuration qui tente de restaurer, dans l'horizon aristotélicien, le privilège de la *causa finalis* pour garantir l'unité de la *causa effisciens*, c'est-à-dire l'identité de celui qui discours.

Or, toute une part de l'art numérique reprend à son compte l'atmosphère de cette idéologie en s'appuyant sur la nécessité d'une position éthique de l'artiste, c'est-à-dire de la cause efficiente. Frank Popper, l'un des premiers théoriciens de cette forme d'art, n'a cessé d'insister sur l'obligation faite à l'artiste de rendre la technique consciente d'elle-même, au regard des désastres du siècle dernier. L'esthétique de la communication[217] fondée par Fred Forest dans les années 80, a été l'occasion pour promouvoir une fonction critique de l'art médiatique. Des oeuvres comme *Les Miradors de la paix* (1993) permettaient d'envoyer par téléphone des messages sur les territoires yougoslaves, l'idée étant donc par l'amplification de la voix de rendre à nouveau fluide la communication, de produire des ponts et des relations quand celles-ci sont brisées. A la même période le concept de « réalité virtuelle » a été l'occasion pour l'industrie comme pour l'art de développer un discours utopique et métaphysique consistant à évider la réalité phénoménologique de ses arrêts, de ses suspends et de ses doutes. C'est encore le designer John Maeda[218] qui remarquant la complexité du monde des techniques propose de le simplifier formellement, réaction qui témoigne en creux d'une crainte.

Une grande part de l'art actuel et numérique développe une tout autre approche que l'on pourrait qualifier d'**esthétique incidentelle**. Il s'agit alors de suspendre ou détourner la notion même de finalité qui est la forme fondamentale du flux technique, de rendre inutilisable les technologies en en modifiant l'horizon d'attente, de soustraire le discours utopique du flux pour nous rendre à un autre flux. Ce flux dont nous ne cesserons de parler à présent, flux qui ne s'oppose pas au reflux, à une gravité, à des tourbillons, à des sillages, à des arrêts, à des différences, à des effets de traine[219], flux qui transforme notre relation même aux technologies et donc une part importante de notre accès au monde. « L'outil peut soudainement se révéler inutilisable. Il devient alors en soi, un matériau brut. »[220] *Crank the web*[221] (2001) de Jonah Brucker-Cohen permet au public de naviguer sur Internet en accélérant ou décélérant la bande passante par l'intermédiaire d'une interface physique, un tourniquet anachronique. Il s'agit là de rendre palpable et physique le flux, et cette transformation ne peut se faire que par une recorporalisation de celui-ci.

Cette esthétique tentant d'aménager des incidents transforme la notion d'utilité technique et doit être reliée à l'ensemble des pratiques modernes et contemporaines qui depuis Dada court-circuitent les techniques. Il nous faudrait relire l'histoire de l'art du XXème siècle à l'aune de cette problématique, des machines célibataires du *Grand Verre* (1915-16), à l'intégration des journaux dans le cubisme, de la *Parade amoureuse* (1917) de Picabia, des *Marilyn* répétées de Warhol (1962), au programme conceptuel de Robert Morris dans *Card File* (1962), etc. Pourquoi cette obsession des artistes pour la technique? N'est-ce pas qu'ils trouvent en elle un écart mettant en jeu la production même du sensible? Cette esthétique incidentelle en suspendant l'instrumentalité des objets, questionne la relation entre l'art et la technique à partir de la *techné*, leur racine commune. Elle peut être reliée à l'esthétique de l'autonomie, c'est-à-dire de la perception retournée vers elle-même où les artistes « quand ils regardent une chose, ils la voient pour elle, et non plus pour eux. Ils ne perçoivent plus simplement en vue d'agir; ils perçoivent pour percevoir, - pour rien, pour le plaisir (...) C'est parce que l'artiste songe moins à

[214]Le développement informatique est hanté par la traque des bogues. Des méta-logiciels servent à coordonner des équipes dans l'unique objectif de n'oublier aucun bogue pour assurer la fluidité du système.

[215]Jeremy Rifkin, ibid., p.85

[216]Jacques Derrida, Spectres de Marx, Galilée, 1993

[217]http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_critiques/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

[218]http://weblogs.media.mit.edu/SIMPLICITY/

[219]Georges Didi-Huberman, Mouvements de l'air, Gallimard, 2004

[220]Michel Haar, Le Chant de la terre, L'Herne, 1988, p. 50

[221]http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/cranktheweb.html

utiliser sa perception qu'il perçoit un plus grand nombre de choses. »[222] L'incident à la différence de la panne ne suspend pas le flux, mais le transforme, car la panne est encore soumise à l'idéal de l'instrumentalité et de la fonction comme flux continu. L'incident est en ce sens *out of order*, en dehors de l'ordre, de la loi, ce qui ne veut pas dire qu'il ne fonctionne pas, mais que l'invention du fonctionnement est contemporaine de la mise en fonction, libre jeu de l'esthétique. Ne pourrait-on pas penser que les oeuvres configurent le sensible en aménageant des incidents? « L'artiste est le maître des objets; il intègre dans son art des objets cassés, brûlés, détraqués pour les rendre au régime des machines désirantes dont le détraquement fait partie du fonctionnement même; il présente des machines paranoïaques, miraculantes, célibataires comme autant de machines techniques, quitte à miner les machines techniques de machines désirantes. »[223]

Deux pratiques déterminent l'esthétique incidentelle. Le délai et le branchement aberrant qui ont comme fonction de détourner un flux et de produire un autre flux. Ainsi, dans *Present Continuous Past(s)* (1974), Dan Graham produit un délai dans une pièce dont les murs sont des miroirs. Une caméra filme le lieu et un moniteur diffuse cette image avec 8 secondes de délai. Le moniteur est réfléchi dans le miroir et on voit l'image du moniteur dedans avec 8 secondes supplémentaires de retard, et ainsi de suite, de reflet en reflet, régressant infiniment dans le temps. Le flux temporel est court-circuité par la réflexion spatiale produisant un autre flux grâce aux miroirs. Passage abrupt du temps à l'espace. Avec *Information* (1973), Bill Viola branche la sortie audio sur une entrée vidéo. Ce branchement réalisé en dépit du bon sens, détournement parfaitement physique du flux audio-visuel, produit une image abstraite, traduction aberrante d'un média en un autre. Ce simple branchement est paradigmatique de la faculté des artistes à jouer avec les fils du réseau, à détruire un flux instrumentalisé pour produire un autre flux dont l'objectif est d'ouvrir la perception à elle-même. « Un instrument inconnu dont on n'aurait pas eu l'emploi (…) qui ne se prêtait à rien, qui se défendait, se refusait au service et à la communication. En elle quelque chose d'atterré, de pétrifié. Elle eût pu faire songer à un moteur arrêté. »[224]

L'INDÉTERMINATION

« Ça fonctionne partout, tantôt sans arrêt, tantôt discontinu. Ça respire, ça chauffe, ça mange. Ça chie, ça baise. Quelle erreur d'avoir dit le ça. Partout ce sont des machines, pas du tout métaphoriquement: des machines de machines, avec leurs couplages, leurs connexions. Une machine-organe est branchée sur une machine-source: l'une émet un flux que l'autre coupe. »[225]

Cette attention portée au flux interroge notre époque où la construction du sensible est le fruit d'un échange continu. La notion cybernétique de *feed-back* peut être appliquée à l'esthétique : le flux devenant alors un échange continuel entre les positions de l'émetteur et du récepteur qui à tour rôle s'échangent. C'est l'entreprise qui consomme le public par des sondages souhaitant capter leurs besoins, c'est le public qui consomme l'entreprise en achetant des produits qui produisent du besoin, et ainsi de suite, régression indéfinie de la causalité. Le flux instrumental qui est aujourd'hui valorisé semble sans fin, rien ne semble pouvoir échapper à son cercle. L'art, qui dans le domaine culturel fait bel et bien partie du cercle de la consommation, reste à côté, comme déplacé quand il s'agit de la production artistique. Impossible de faire une exposition sans prendre en compte que le public est hanté par toutes ces autres images, impossible de croire en un lieu sacré, le musée, boîte blanche imaginaire, qui permettrait une fois le pas de la porte franchi de suspendre la mémoire et l'impact de tous ces flux.

Que reste-t-il donc à faire si ce n'est une coupure? **Extraire** du flux, par exemple *Guernica* (1937) inspiré des journaux de l'époque et dont la forme même fait référence à la photographie, mais qui fait subir à celle-ci un réencodage brutal. C'est cette capacité à coder, décoder, réencoder qui caractérise l'esthétique du flux. C'est donc dire là que le flux a une relation à certaines fonctions langagières. *News* (1969) de Hans Haacke est la production d'une telle extraction : une machine imprime les nouvelles d'une agence de presse en continu, quelque temps après ces papiers accumulés sont placés dans des boîtes d'archives qui sont soigneusement conservées. Pour l'artiste il s'agit de capter et de couper à même le flux, de le faire changer de régime, de statut, rien de plus, « penser l'époque depuis la vitesse, c'est alors penser, avant la décomposition en espace et en temps, avant l'opposition de la forme et la matière. »[226]. Point de grande oeuvre, simplement cette coupure dans le flux en changeant son régime temporel de l'immédiateté informative à l'archivage historique.

L'extraction devient une production de flux. *Fluxus*, le mouvement bien nommé, a été l'expérience d'un réseau d'artistes expérimentant tous azimuts, sans direction préalable, profitant de l'interdisciplinarité que leurs rencontres produisaient. Nam June Paik a été l'un d'entre eux et son travail a consisté d'une part à produire des boucles esthétiques, par exemple dans *TV Buddha* (1974), la statue d'un bouddha filmée et se regardant dans un poste de télévision dans une étrange position méditative et en *feed-back* où l'entrée et la sortie sont identiques. D'autre part, de grandes sculptures anthropomorphiques émettant un flot interrompu d'images, mais sans fil narratif ou informatif, du flux pour du flux, nous mettant face à notre situation de consommateur du sensible. Il s'agit de produire des causalités mettant en relation des flux et des coupures incidentelles. Ainsi, cet autre dispositif *Tv bra* (1973) est un poste de télévision sur lequel on voit le visage de Nixon, un aimant est positionné dessus et si on le déplace, il vient perturber ce visage connu. La télévision tout comme l'aimant sont des flux, chacun à leur manière et viennent se perturber l'un l'autre : deux flux font un reflux. A chaque fois, il s'agit de

[222]Henri Bergson, La perception du changement (1911), La Pensée et le mouvant, p. 1373
[223]Gilles Deleuze et Félix Guattari, L'Anti-oedipe, Minuit, 1972/1973, p.39
[224]Henri Michaux, Les grandes épreuves de l'esprit, Gallimard, 1966, pp. 156-157
[225]Gilles Deleuze et Félix Guattari, L'Anti-oedipe, Minuit, 1972/1973, p.7
[226]Bernard Stiegler, La Technique et le temps II, Galilée, 1996, p. 20

produire une causalité paradoxale en dépassant la relation hylémorphique classique, en faisant en sorte que forme et matière ne soient pas dans des relations hiérarchiques.

Et c'est par une action corporelle, la faculté d'agir par exemple sur un aimant, de le déplacer, que l'hylémorphisme est justement remis en cause. La causalité est introduite dans le spectateur même, elle n'est plus dans l'oeuvre autonome, les frontières se brouillent. « La physique se réduit à deux sciences, une théorie générale des voies et chemins, une théorie globale du flot. »[227] . La construction des causalités serait celle de chemins à travers les flots. Plusieurs causalités sont permises avec l'ordinateur, cette machine à produire et à reproduire du flux: l'**interactivité** concerne l'échange d'informations entre au moins un élément machinique et un corps humain. L'interaction est l'échange d'informations entre au moins deux éléments machiniques. La génération est l'échange d'informations dans une même unité machinique. Une interface est un élément permettant une traduction en entrée ou en sortie. Ainsi, un clavier traduit le mouvement des doigts en information pouvant être traité par l'ordinateur. Un écran traduit des données numériques en information visuelle compréhensible par un être humain.

A partir de ces éléments simples, les artistes composent des machines de communication impossibles. David Rokeby dans *N-CHA(n)T* (2001) a créé un réseau de 7 ordinateurs qui communiquent entre eux et avec le public. Chaque machine, reliée en réseau aux autres machines, est munie d'un écran et d'un microphone relié à un logiciel de reconnaissance vocale. Sur chaque moniteur apparaît une oreille dans diverses positions d'écoute. Comme l'explique Rokeby « quand le système est prêt à écouter, l'écran affiche une oreille attentive. Si le système entend un son, il prête l'oreille afin de se concentrer. Lorsque le système pense, un doigt s'enfonce dans l'oreille. Enfin, s'il sent qu'on le stimule trop, d'une main le système se bouche l'oreille indiquant ainsi qu'il refuse d'écouter ». Chaque ordinateur écoute les visiteurs prononcer des mots et leur répond. Les ordinateurs sont aussi programmés pour communiquer entre eux au moyen d'un réseau. Lorsqu'une machine reçoit des données de la voix humaine, elle les partage avec les autres machines. À défaut de visiteurs, les machines discutent entre elles, échangeant leurs flots d'associations verbales jusqu'à ce que leur communication tourne autour des mêmes thèmes et que finalement ils finissent par chanter la même phrase à l'unisson. Cette installation condense l'ensemble des causalités à l'oeuvre dans les dispositifs numériques à partir de la situation simple de l'écoute et de la parole, de l'ouverture et de la fermeture, de l'entrée et de la sortie. Elle signale, indépendamment de toute approche métaphorique, une ressemblance étrange entre les processus machiniques et les corps humains, ressemblance dont il nous faut comprendre la nature.

Le caractère autistique de ces machines qui produisent pourtant du flux, mais du flux sans communication transparente, se retrouve dans l'installation *Listening Post* (2001) de Mark Hansen et Ben Rubin. Deux cents petits écrans diffusent des fragments extraits en temps réel des forums, des chats, des bulletins d'information sur Internet. Ces fragments sont lus par une voix de synthèse et provoquent des notes musicales selon des cycles déterminés. L'ensemble produit une étrange impression de flux qui extirpé de son interface écranique classique, devient un dialogue des fragments avec eux-mêmes, une espèce d'improvisation permanente qui donne une certaine perception de l'état du réseau Internet à un moment donné. Encore d'autres projets, tel que Carnivore[228] du RSG (2001) basé sur un logiciel du FBI, se mettent à l'écoute du réseau et produisent des coupures dans le flux (décodage) qui sont ensuite traduits sous une autre forme (encodage) suivant en cela le destin de la cryptographie[229] qui est à l'origine de l'informatique.

Ces extractions de flux réinterprétées permettent de lier explicitement deux formes bien différentes de flux. Les flux médiatiques et le flux de la conscience dont la phénoménologie husserlienne a fait son objet privilégié. Il n'y a pas lieu de les identifier, par un anthropomorphisme naïf auquel la cybernétique nous a habitués, mais de voir pour quelles raisons aujourd'hui le flux de notre conscience est comme révélé par les flux technologiques et de quelles façons ils sont devenus inséparables dans le mouvement même qui les différencie. N'est-ce pas dire là qu'il y a une **finitude technologique** et que l'incident en est le symptôme? Une fiction sur Internet est emblématique de cette approche, *Wax* Web[230] (1994) de David Blair. A travers les fils complexes et labyrinthiques écrits par plusieurs centaines de personnes sur Internet, cadavre exquis de notre temps, Blair construit l'histoire d'un homme travaillant pour l'industrie américaine de l'armement qui parvient à voir dans la télévision le monde des morts. Le récit est étrange, fragmentaire, mais c'est de la confusion même entre la finitude humaine et la défaillance technologique dont il est ici question, cette zone indécise, troublante. Une fiction, mais sans narration, sans voix unique qui vient donner un sens à l'ensemble des fragments. Il y a là une indétermination entre des affects hétérogènes, indétermination[231] qui articule les incidents et les flux en tant que ceux-ci n'ont plus de direction définie et balisée à l'avance, et à cette fin il faut court-circuiter les fonctions et l'idée même d'instrumentalité. « Au théâtre, chacun ne dit que ce qu'il faut dire et ne fait que ce qu'il faut faire; il y a des scènes bien découpées; la pièce a un commencement, un milieu, une fin; et tout est disposé (...) Mais, dans la vie, il se dit une foule de choses inutiles, il se fait une foule de gestes superflus, il n'a guère de situations nettes; rien ne se passe aussi simplement, ni aussi complètement, ni aussi joliment que nous le voudrions; les scènes empiètent les unes sur les autres; les choses ne commencent ni ne finissent; il n'y a pas de dénouement entièrement satisfaisant, ni de geste absolument décisif, ni de ces mots qui portent et sur lesquels on reste: tous les effets sont gâtés (...) la réalité n'apparaît plus comme finie ni comme infinie, mais simplement comme indéfinie. Elle coule, sans que nous puissions dire si c'est dans une direction unique, ni

[227]Michel Serres, La naissance de la physique dans le texte de Lucrèce. Fleuves et turbulences, Minuit, p.65

[228]http://r-s-g.org/carnivore/

[229]Simon Sigh, Histoire des codes secrets, Lattès, 1993

[230]http://www.iath.virginia.edu/wax/

[231]Cette indétermination devrait être liée à celle décrite par Gilbert Simondon (L'Invention dans les techniques, Seuil, 2005, p. 93) au sein même de la technique comme articulation entre fonction relationnelle et fonction d'auto-corrélation, ce que nous ne pourrons pas faire ici faute de temps et de place. Nous avons ailleurs largement développé le parallélisme entre les deux indéterminations à partir de l'horizon ouvert par Henri Bergson: Le Centre d'indétermination: une esthétique de l'interactivité, Intermédialités, Montréal, 2004.

même si c'est toujours et partout la même rivière qui coule. »[232] L'indétermination des dispositifs artistiques au travers de causalités paradoxales ne serait-elle pas une façon se faire le sismographe de nos existences?

LA DISLOCATION

« Car il n'y a d'imagination que dans la technique. »[233]

Le **ralentissement** est ce qui hante l'instrumentalité technique : crainte qu'Internet ne devienne lent par surcharge du système, comme lors du 11 septembre, peur que nos ordinateurs ne s'immmobilisent progressivement, etc. Mais derrière cette image idéologique, il y a l'expérience de l'attente à laquelle l'ordinateur en réseau ne cesse de nous convier. Et peut-être ce délai différé est-il purement et simplement occulté par l'instrumentalité. Peut-être est-ce également pour cette raison que de nombreuses expérimentations artistiques mettent en place, comme nous l'avons déjà signalé, des retards où tout ne se donne pas immédiatement. Henri Bergson explique très justement que le cerveau « ne doit donc pas être autre chose, à notre avis, qu'une espèce de bureau téléphonique central : son rôle est de donner la communication, ou de la faire attendre »[234] et c'est dans ce jeu entre l'immédiateté et le différé, dans ce petit rien indéterminé que l'esthétique est rendue possible « certaines images privilégiées qui se définissent uniquement par intervalle entre l'action subie et l'action exécutée. Cet intervalle, cet écart, c'est l'équivalent des petits lacs de non-être. À la lettre c'est du rien. Il se trouve que ce rien, il va faire quelque chose. »[235] L'interactivité est une manière exemplaire de modéliser les relations de cause à effet et d'y inscrire, par la technicité même des dispositifs, un retard qui est quotidiennement oublié ou refoulé afin d'éviter que la suite des maintenants ne s'engorge.

Internet se rêve de plus en plus rapide, les sites de plus en plus accessibles, la mise en réseau immédiate, rejouant par là même l'idéalisme métaphysique, le désir d'une fusion maternelle avec la perception. Mais ne s'agit-il pas de disloquer ce flux par un autre flux le faisant refluer et qui n'a plus l'évidence de l'usage? Dans *Revenances*[236] (1999), nous avons avec Reynald Drouhin, construit un monde tridimensionnel où, à la différence des sites portails commerciaux où tout est à portée de main en un seul clic, il faut parcourir des distances pour déclencher le réseau des liens. Le fait de réinscrire de la distance et de l'espacement, cette relation privilégiée de l'espace et du temps, déstabilise l'usage, le site devient quasi inutilisable, l'attente est intolérable. Comme l'écrit Bernard Stiegler, « le quoi contemporain a souvent été spécifié par sa vitesse. Si la vitesse, comme avance, a toujours été un attribut propre à la technique, elle donnait dans l'époque de la lettre l'épreuve du retard comme temps différé. Aujourd'hui la vitesse de la technique prend elle-même en charge ce retard (...) Comme si la technique intégrait en elle-même le retard qui semblait jusqu'alors constituer le qui à l'écart du quoi, lui accordant par là même sa consistance. C'est un tel déplacement apparent que l'on nomme le temps réel »[237]. Le temps réel ne serait pas la fin, au double sens du terme, du temps différé ou de la temporalisation comme espacement des maintenants, mais le mouvement incessant de l'un à l'autre, et les oeuvres en réseau ne se livreraient que dans l'après-coup, car « le temps est ce qui empêche que tout soit donné tout d'un coup. Il retarde, ou plutôt il est retardement (...) L'existence du temps ne prouverait-elle pas qu'il a de l'indétermination dans les choses? Le temps ne serait-il pas cette indétermination même. »[238]

La dislocation du flux prend également la forme de la **fragmentation**. Celle-ci est une coupure dans le flux. Or le numérique est par nature fragmenté dans la mesure où l'ensemble des médias (images, sons, textes) est codé selon une suite de 0 et de 1, *mathesis universalis* de l'artifice. Cette numérisation oblige au passage entre le discret et le continu de façon incessante, et ce passage s'effectue par des traductions intermittentes. Ainsi, une image sur un écran d'ordinateur est constituée de pixels, unités discrètes ayant une valeur en elles-mêmes, que nous nous représentons sous la forme continue d'une image. C'est dire là que la coupure fait partie intégrante du flux numérique, même si elle est occultée, et c'est pourquoi dans les arts, en musique en particulier, on retrouve l'usage des fragments, des *samples* dont la répétition permet la différenciation.

De la mosaïque antique, au pointillisme impressionniste, en passant par le cut-up de Burroughs, les procédures de fragmentation sont multiples. *201: a space algorithm*[239] (2001) de Jennifer et Kevin Mc Coy, est un programme sur Internet décomposant le célèbre film de Stanley Kubrick (1968) séquence après séquence. On peut alors manipuler chaque fragment et associer chacuns d'entre eux librement selon un ordre plus ou moins aléatoire. Un autre film apparaît, pris entre la mémoire du film que nous connaissons tous, et ces images fragmentées, où il y a des traces narratives, mais pas de fil narratif dans le sens d'une construction causale. Ce n'est plus l'esthétique de l'attention cinématographique qui est en jeu où je ne peux tourner la tête sans risquer de perdre une information utile, mais de la distraction[240] où les fragments dans leur indifférence même se suivent selon un certain rythme, selon un certain tempo. « Comment produire, et penser, des fragments qui aient entre eux des rapports de différence en tant que telle, qui aient pour rapports entre eux leur propre différence, sans référence à une totalité originelle même perdue, ni à une totalité résultante même à venir? »[241]

---

[232]Henri Bergson, Sur le pragmatisme de William James: vérité et réalité (1911), La Pensée et le mouvant, pp. 1441-1442.
[233]Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille plateaux, Minuit, 1980, p.426
[234]Henri Bergson, Matière et mémoire, PUF, 1990, p.26
[235]Gilles Deleuze, retranscription du cours du 02/11/1983, www.webdeleuze.com.
[236]Http://incident.net/works/revenances
[237] Bernard Stiegler, La Technique et le temps II, Galilée, 1996, p. 76
[238]Henri Bergson, Le possible et le réel (1930), La Pensée et le mouvant, p. 1333
[239]http://www.mccoyspace.com/201/
[240]Yves Michaux, L'Art à l'état gazeux, Hachette, 2004, p. 111
[241]Maurice Blanchot, L'Entretien infini, Gallimard, 1969, pp.451-452

Quel est le sens esthétique de cet usage de la fragmentation dans les oeuvres en réseau? Pourquoi prendre ces médias déjà existants et les décomposer, encore et encore? Qu'est-ce que tout cela à avoir avec le flux et le réseau? *Des Frags*[242] (2000-01) de Reynald Drouhin est un des rares exemples, avec *Rhizomes*[243] (1999) du même artiste, d'une image spécifique au réseau Internet. Interactivité : on choisit sur son disque dur local une image que l'on dépose sur un serveur puis on choisit un mot quelconque. Interaction : le serveur va interroger des moteurs de recherche pour traduire ce mot en images trouvées sur Internet. Génération : le serveur reconstitue l'image d'origine en utilisant les images trouvées sur le réseau. Les mosaïques ainsi composées sont archivées sur le serveur et progressivement effacées. Le résultat est une image constituée d'autres images, une image radicalement dépourvue d'aura, car elle n'est pas identique à elle-même, une image qui est sa propre coupure en devenant le flux d'autres images produites par une traduction langagière. C'est à ce subtil agencement que l'artiste nous convie en nous montrant que « la répétition a pour véritable effet de décomposer d'abord, de recomposer ensuite, et de parler ainsi à l'intelligence du corps. »[244]

Il y a un flux entre les fragments, entre tous ces codes binaires, un flot qui permet de parler d'images, de sons et de textes particuliers malgré l'identité des codes binaires. Simondon nous donne un premier élément d'explication en parlant de transduction, ce qui nous permet de décrire la façon dont le flux se répand dans un réseau : « il y a transduction lorsqu'il y a une activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour de ce centre; la transduction est apparition corrélative de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire dans un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui n'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples. »[245] Cette transduction qui s'étend de proche en proche et où les éléments s'individuent sans perdre leur dynamique, a une caractéristique particulière en informatique c'est la traduction. En effet, les ordinateurs sont des machines de traduction, elles traduisent les gestes en signes, les codes en image sur un écran, et à chaque étape de traduction elles produisent de l'information nouvelle. Comme dans toute traduction, peut-être même plus, la fidélité n'est pas permise, il y a du performatif, la production de nouveau, un événement. Nous avions déjà approché cette traduction par la notion d'interface. Proposons donc la notion de **tra(ns)duction** pour désigner cette relation entre art, langage et technique dans les réseaux numériques.

« Il y a un cas particulièrement important de transcodage : c'est lorsqu'un code ne se contente pas de prendre ou de recevoir des composantes autrement codées, mais prend ou reçoit des fragments d'un autre code en tant que tel »[246]. En sauvegardant l'intégrité d'un code non décodé, on suspend le flux de la tra(ns)duction et d'une certaine manière on l'intensifie comme dans le cas du *Human Browser*[247] (2004) de Christophe Bruno où un logiciel coupe dans Internet des fragments de textes, les traduit en voix de synthèse, les envois à un acteur qui les lit à haute voix. Cette tra(ns)duction fait circuler une même information en la traduisant de proche en proche. L'information extraite parce qu'elle est fragmentaire est indéterminée, et cette circulation traduisant du réseau en texte, du texte en voix synthétique, cette voix synthétique en voix humaine, garde des traces ce qu'est le réseau en le transformant, en le déphasant par rapport à lui-même. L'être humain court après le flux comme il court après sa propre voix en écho avec cette voix informatique qu'il entend. Un peu lorsqu'on parle dans un microphone et qu'un casque diffuse en même temps le son de notre voix qui n'est plus identique à elle-même, mais tra(ns)duite.

En 1927 s'ouvre le procès de Brancusi contre les Etats-Unis. L'objet du litige, une pièce de métal jaune nommée *Oiseau dans l'espace*. Quelque temps plus tôt, Brancusi visitait une exposition aéronautique avec Marcel Duchamp, tous deux s'enthousiasmaient pour la beauté des hélices et des ailes. L'art était là, pensaient-ils tous deux. Brancusi, prenant au mot ce sentiment, réalisa cette sculpture qui était la reproduction d'une hélice. Par là il détournait le flux industriel, s'en inspirant, il sortait l'hélice de sa fonction, la désinstrumentalisait, en lui donnant le nom d'un animal, il la changeait de statut, puis se trouvait confronté à la frontière au jugement des douanes américaines. Celles-ci désiraient taxer cet étrange objet pour ce qu'il semblait être, un objet industriel, non une oeuvre d'art. C'est à cette situation de **détournement** que nous convient les arts contemporains en jouant sur des **variables**. L'art du XXème siècle aura consisté dans le désir de rendre de plus en plus variable l'oeuvre, tant et si bien qu'elle perdra son aura, le spectateur y participera, interagira, elle n'existera plus que comme le souvenir d'une relation. S'« il ne s'agit plus exactement d'extraire des constantes à partir de variables, mais de mettre les variables elles-mêmes en état de variation continue »[248], alors cet art langagier qu'est l'informatique réalise cette variabilité parce que l'image n'est pas fixée d'avance, elle est un programme et un modèle.

Ce qu'il y a là d'étonnant est sans doute qu'à mesure que l'empire technologique accroît son territoire, l'instabilité grandit. L'ordinateur promettant par la cybernétique un contrôle plus grand, déstabilise nos habitudes.On peut s'interroger sur la nature exacte de cette indétermination. « Comment les programmes peuvent-ils engendrer de l'indétermination, de l'improbable et de l'improgrammable ? Répondre à ces questions suppose que soit développée une esthétique. »[249]. Un programme peut aussi s'entendre d'une diffusion médiatique, l'image d'une star, d'un produit. Le fait pour Andy Warhol de reproduire des *Marylin* (1962) est beaucoup moins anodin et

---

242 http://desfrags.cicv.fr
243 Http://incident.net/works/rhizomes
244 Henri Bergson, Matière et mémoire, PUF, 1990, p.122. Il faudrait sans doute distinguer une bonne et une mauvaise répétition, comme une bonne et une mauvaise décomposition du mouvement, cette dernière trouvant son modèle dans la captation chronophotographique contemporaine de Bergson.
245 Gilbert, Simondon, L'individu et sa genèse physico-bilogique, Jérôme Millon, 1995, p. 10
246 Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille plateaux, Minuit, 1980, p.386
247 http://www.iterature.com/human-browser/fr/
248 Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille plateaux, Minuit, 1980, p.458
249 Bernard Stiegler, La Technique et le Temps I, Galilée, 1994, p.58.

mécanique qu'il ne pourrait sembler, car dans cette répétition il y a l'idée de série. La déclinaison loin de reproduire à l'identique rend sensible les différences, furent-elles infimes. Face aux grandes différences de programme que les médias nous promettent jour après jour, les oeuvres sans promesse mettent en place de petites perturbations, à peine perceptibles, quelques traces de Marylin en plus ou en moins, à peine une vibration de la forme qui en démontre l'indétermination. Si l'artiste du pop art disait qu'il désirait être une « machine à peindre », c'était sans doute au sens où « le véritable perfectionnement des machines, celui dont on peut dire qu'il élève le degré de technicité, correspond non pas à un accroissement d'automatisme, mais au contraire au fait que le fonctionnement d'une machine recèle une certaine marge d'indétermination. C'est cette marge qui permet à la machine d'être sensible à une information extérieure. C'est par cette sensibilité des machines à de l'information qu'un ensemble technique peut se réaliser, bien plus que par une augmentation de l'automatisme. Une machine purement automatique, complètement fermée sur elle-même dans un fonctionnement prédéterminé, ne pourrait donner que des résultats sommaires. »[250]

Dans *Se toucher toi* (2003), une installation *offline* et *online*, on voit les mains d'un homme et d'une femme se caresser quand on effleure à distance l'interface. La variabilité est un jeu à 2+n éléments. Eprouvant ce contrôle, on joue déplaçant notre main pour que les deux mains se caressent. Mais au bout d'un certain laps de temps, les mains se caressent sans répondre aux ordres de notre main. En effet, l'installation existe ailleurs, à travers les fils du réseau, et ce que nous voyons là est le résultat de l'interactivité d'un autre utilisateur. Par là même nous comprenons que lorsque nous jouissions réflexivement de la manipulation des mains, nous l'imposions à cet autre. La variabilité concerne la traduction d'une manipulation spatiale (notre main) en un déplacement temporel (la chronologie d'une vidéo), mais également la tra(ns)duction de notre causalité vers une autre causalité (celle de l'autre espace d'exposition) qui se retourne vers le souvenir de notre causalité. Prendre le pouvoir et le perdre au même instant. Ainsi « le ressouvenir, avec sa libre mobilité, jointe à son pouvoir de récapitulation, donne le recul à la libre réflexion. La reproduction devient alors un livre parcours qui peut conférer à la représentation du passé un tempo, une articulation, une clarté variables. »[251]

INSULARITÉS DÉCODÉES

Cette brève traversée nous a permis de comprendre que la question des flux ne concernait pas seulement le réseau Internet, mais d'autres flux, celui de notre conscience, de notre perception, de l'économie, des médias de masse. Internet est sans doute aujourd'hui la forme privilégiée du réseau, son symptôme le plus intense, mais n'est pas exclusif d'autres approches. On ne saurait plus séparer l'esthétique des technologies de l'esthétique quotidienne, parce que la première est inextricablement entrelacée à la seconde. C'est aussi pourquoi les expérimentations numériques sont le prolongement des pratiques artistiques du XXème siècle.

Le caractère hégémonique du capitalisme de l'accès décrit par Jeremy Rifkin, mène les artistes à des stratégies qui s'approprient et retournent comme en gant, les logiques du flux. De l'incident à l'instrumentalité, du délai au branchement, en passant par l'extraction et la coupure, la répétition, l'indétermination, le ralentissement, la fragmentation, le détournement et la traduction, etc. Certains artistes témoignent que la production du sensible rend obsolète la séparation de l'artificiel et du naturel, de la techné et de l'être. L'alternative moderne était dialectique : être dans le flux ou hors de lui, c'était finalement préconiser la construction d'une coupure utopique. Mais cette position a été disloquée par notre contemporanéité. On ne peut plus opposer le flux et la coupure, car les techniques qui nous entourent codent et décodent de façon incessante. A peine un flux est-il défait qu'un autre se constitue, s'invente, se traduit et se répand par transduction. La vitesse de cette traduction peut provoquer un sentiment d'impuissance ou le désir de jouer selon une autre fluidité qui n'est pas garantie d'avance par une finalité instrumentale. C'est pourquoi les expérimentations esthétiques dont nous avons parlé produisent des insularités, c'est-à-dire des coupures, dans le flux lui-même, mais qui restent en son sein. « Dispars » est le mot pour signifier cette différence en soi de soi, le paradoxe du sens intime[252]. « La seule pensée, mais abjecte, objective, réjective, capable de penser la fin de la domus, c'est peut-être celle que suggère la techno-science (...) Baudelaire, Benjamin, Adorno. Comment habiter la mégapole? En témoignant de l'oeuvre impossible, en alléguant la domus perdue (...) Habiter l'inhabitable, c'est la condition du ghetto. Le ghetto est l'impossibilité de la domus.»[253]

ACTUALITÉ ET INACTUALITÉ DE L'ART CONTEMPORAIN

23 01 07

Il y a une surprise à voir combien le discours de la modernité artistique s'est déplacé sur le réseau Internet. En effet, la modernité disait à chacun qu'il ne pouvait saisir la réalité artistique de son temps. L'artiste n'était pas simplement une figure romantique, incomprise et solitaire (et on aurait tort de penser que cette figure s'est évaporée avec Marcel Duchamp), mais aussi celle d'un visionnaire ayant toujours une longueur d'avance, cette longueur étant la distance même lui permettant de configurer (d'anticiper) de nouveaux modèles esthétiques.

---

[250]Gilbert Simondon, Du mode d'existence des objets techniques, Aubier-Montaigne, 1969, p.11
[251]Paul Ricoeur, Temps et récit, t.3, Seuil, 1985, p. 54
[252]Gilles Deleuze, Différence et répétition, PUF, 1968, pp. 156-157
[253]Jean-François Lyotard, Domus et la mégapole in L'Inhumain, Galilée, 1988, pp.210-212

Cette échappée permanente de la production artistique s'est transformée avec Internet d'un discours de la distance à un discours médiatique du flux : de très nombreux sites listent, de façon d'ailleurs très intéressante, les créations les plus récentes. On effleure ces sites, on passe du temps dessus, on consulte, on voit des photos, des vidéos, on lit des descriptions, on se fait une idée de ce que cela doit donner en exposition, on sait très bien que ce n'est qu'une idée, une autre distance d'un ordre différent de la précédente. Car l'avance esthétique s'est volatilisée et on peut même s'interroger sur la validité des instances de médiation critique qui permettait de raccrocher la production artistique à un public d'amateurs. Leur autorité règne encore, mais n'est-ce pas une simple persistance d'une structure passée qui s'est réifiée ?

Quoi qu'il en soit, je reviens à ce sentiment devant la profusion de ces sites présentant des travaux artistiques. C'est une orgie menant parfois à une indigestion. Que d'idées et de formes ! Quelle richesse ! On doit sans doute avoir une certaine jouissance à apercevoir cette multiplicité à s'y frayer un chemin, à faire même des découvertes (tiens celui-ci est pas mal ! Cet autre est moyen ! Je préfère celui-ci ! Je le bookmarke), même si, tout au fond, on sait qu'il y a là quelque chose d'anecdotique, que la beauté des images, leur intelligence même, leur sens de l'à propos, du contemporain, leur sens de la disjonction, du kitch, que tout cela et plus encore, est peut-être anecdotique. On s'en veut un peu de dévaloriser l'anecdotique, mais on le différencie par commodité du singulier.

On regarde les maîtres anciens. Ils faisaient des images dans un autre contexte, avec d'autres images, avec d'autres regards. Ce discours de l'art passé n'est pas nouveau, il a aussi son histoire et sa nostalgie. On peut s'infiltrer avec joie dans les mailles du réseau, dans ce flux de nouveautés, parfois faire quelques comparaisons avec la modernité du siècle dernier, qui semble déjà si loin. Remonter plus avant encore. Mais il n'empêche que ce flux rejoue sur une autre scène le petit pathos moderne du temps : toujours en avance, nous le suivons à présent. Peut-être que cela ne se passe pas là, mais simplement dans les singularités, dans l'impossibilité même de subsumer les pratiques, de leur donner un mot commun « art », le commun de ce mot justement le transformerait peut-être en mot d'ordre. Rester donc à la production, à notre production, par défaut de partage et de communauté, à destination d'un partage possible et à venir.

Je réfléchissais donc au projet « À vif » et je me disais, depuis le temps, peut-être 3 ou 4 ans, qu'il était enfin temps de le réaliser… Étrange ces projets qui restent en suspens. N'attendons pas trop.

FLUX, ENTRE FICTION ET NARRATION

19 01 07

Il faut distinguer ce qui relève de la visualisation du flux (infosthetics.com) des fictions du flux (mouchette.org). Les premières malgré leurs habilités visuelles (packetgarden.com) jouent sur la scène de la représentation et de la traduction des données (visualiser quelque chose, des chiffres, sous une autre forme, des images par exemple). Et en ce sens, elles rentrent dans la tradition de la citation et de l'autoréférentialité (car ce flux traduit reste du flux). Ainsi Mathieu Laurette et sa répétition médiatique. Ainsi tous les projets permettant de voir le flux internet en extirpant des informations esthétiquement « utiles ».

C'est la fameuse notion de Zeitgeist dont l'usage s'est aujourd'hui étrangement généralisé sur Internet pour désigner l'esprit du temps, la quantification et la visualisation à un moment donné de certaines données interprétables. Le Zeigeist c'est une coupe temporaire dans le flux, un décodage si vous préférez, qui dit ce qu'est le flux à un moment donné, donc ce que sont les esprits. On peut ainsi obtenir un effet impressionnant de masse, avoir le sentiment de sentir ce Zeitgeist, cette communauté silencieuse du réseau.

Les secondes formes proviennent d'une autre tradition, celle qui relie et disjoint l'art et la vie : invention de sa vie, d'autres vies, d'autres flux. Ce sont les travaux qui proposent des identités « factices », de « fausses » informations, qui ne font pas une extraction dans le flux, mais qui ajoute du flux au flux, encore et encore. Et en ce sens là, elles ne racontent pas, comme dans le cas de la visualisation du flux, elles le fictionnalisent. Cette différence est fondamentale, car dans le premier cas il s'agit bien de narration au sens où entre le flux et nous il y a un intermédiaire qui nous raconte, c'est le narrateur. Celui-ci a l'autorité pour raconter, cette autorité lui accorde le droit de traduire les données du flux en autre chose, c'est-à-dire de les visualiser, de les rendre sensibles, perceptibles d'une façon ou d'une autre selon une décision arbitraire. Bref de prendre la matière (les données) et de lui donner une autre forme. Dans le cas de la fictionnalisation du flux, cette autorité fait défaut, elle déjoue ses effets d'avance parce qu'elle ne repose pas sur un discours de vérité et de Zeigeist : regardez donc l'esprit du temps ! Ce qu'est le flux du réseau, là, maintenant ! Elle dit d'avance sa fiction comme fiction.

L'objectif de la visualisation du flux est la complétude, celui de la fictionnalisation l'incomplétude. En effet, dans la visualisation l'idée est de donner à voir ce qu'on ne voit habituellement que partiellement (sortir de l'objet partiel donc, voici le rêve de cette catégorie), donner à voir une totalité, celle-ci fut-elle fuyante. Lorsqu'on navigue sur Internet, on ne croit voir qu'une parcelle infime du réseau, parcelle qui s'identifie à notre déplacement. Sur Internet on reproduit le partage de l'espace et du lieu produit du déplacement. En naviguant, on présuppose un ensemble plus grand : il y a là de l'absolu. Et ce n'est donc pas le fait du hasard si la notion philosophique de Zeitgeist dans sa germanité même a su infiltrer le discours d'entreprises comme Flickr, Yahoo ou encore Google (www.google.com/press/zeitgeist.html). Il faut entendre dans le Zeitgeist une notion miroir du Volkgeist. Le Zeitgeist est l'historicité en tant que celle-ci est une matière qui influe sur la signification (Karl Löwith) comme lorsqu'on dit que quelque chose est dans l'air, dans

l'air du temps. Cet air est le Zeit qui relie les esprits. Cet air est devenu un réseau faisant circuler du flux. Voltaire et Herder s'interrogent pour savoir « Quel est l'esprit du temps ? », c'est-à-dire de leur temps, et il faut savoir entendre dans cette question posée à l'esprit ou aux esprits quelque chose qui relève de la hantise (Jacques Derrida). L'esprit du temps revient-il ou est-il une nouveauté inanticipable et monstrueuse ? Le Zeitgeist détermine donc un certain discours sur la manière dont on conçoit le temps comme futur calculable ou comme à-venir incalculable, improgrammable. Il faudrait faire une analyse serrée du Zeitgeist courant de Kant à Hegel, de Johann Gottfried Herder à Schiller, de Marx à Martin Heidegger, à Jean-Paul Sartre également dans la « Critique de la raison dialectique », pour comprendre comment cette notion a un tel succès aujourd'hui.

Ce qui nous importe ici est de comprendre que la fictionnalisation du flux peut se jouer selon deux plans : introduire dans le flux existant des informations inexistantes (fictionnelles) ou prendre du flux et lui faire dire ce qu'il ne dit pas, donc le traduire, mais en faisant en sorte que la traduction ne soit pas considérée comme un reflet d'un sens originel, mais comme la production de nouvelles possibilités de sens. Par cette transformation on défait l'autorité du narrateur qui ne vient pas rapporter des faits, mais les transformer radicalement. C'est ce que nous avons tenté de faire depuis « La révolution a eu lieu à New York » (2002) jusqu'au prochain travail réalisé avec Jean-Pierre Balpe « Peoples » (2007). Or ces démarches ne sont pas dans une logique de l'absolu (élimination de l'objet partiel et présupposition d'une totalité spatiale), elles produisent de l'incomplétude, quelque chose manque, un reste. Le Zeitgeist sur Internet nous tend un miroir : voyez l'esprit de notre temps. La fiction n'offre qu'un fragment, que des fragments intotalisables.

« Peoples » joue précisément sur cette finitude des dispositifs esthétiques contemporains. Il s'agit de constituer des vies fictives, produites par un générateur de textes à chaque visite (le miroir: une visite = une nouvelle vie, mais qui n'est pas la mienne) ensuite traduites visuellement par des photos, des vidéos, des sons glanés sur le réseau. La création de souvenirs fictifs à partir de documents effectivement trouvés sur le réseau. On ne verra jamais tout le peuple, il manque donc, on ne pourra consulter que quelques vies, rien de plus. On ne pourra donc pas comprendre toutes les relations entre ces vies fictives (et des relations il y en a). Bref, il manquera toujours un principe cartographique totalisant la pluralité des expériences, le transcendantal fait donc défaut. Dans « Sur terre » (2006) c'était exactement la même question : construire une fiction, dont la narration (c'est-à-dire l'autorité) fait défaut, où il est impossible de faire le tour de ce qui est racontable, notre vie n'y suffira pas. Mettre donc l'internaute devant une certaine frustration de ne pas comprendre tout, de ne pas pouvoir totaliser. Dans notre existence, nous ne totalisons pas, nous ne pouvons pas totaliser, le fragmentaire règne. Et peut-être était-ce le rôle de l'oeuvre d'art de donner à expérimenter une cohérence qui fait quotidiennement défaut comme l'expliquait si justement Bergson à propos du théâtre. Pourrait-on concevoir une fiction qui ne soit pas dans ce désir absolu de totalité, qui soit incomplète, fragmentaire, proche, tout proche de nos existences, ces flux ?

AUTEURS

01 01 07

On connaît cette vieille polémique de la mort de l'auteur et la persistance de la croyance commune en un auteur créateur s'exprimant par l'intermédiaire d'une matière à laquelle il donne forme. Nous ne la thématiserons pas à la suite des théories françaises poststructuralistes, théories qui nous semblent encore aujourd'hui d'un grand intérêt. Nous questionnerons le fait que cette disparition de l'auteur vécue par « nous » (mais qui est ce nous au juste ?) n'est pas un problème personnel, mais social. La mort de l'auteur ne nous pose en fait aucun problème, elle n'est pas même une question et si elle l'est c'est futilement dans une discussion vaine de salon. On peut donc à peine parler d'une mort. La production artistique ne nous a jamais semblé, aussi loin qu'on s'en rappelle, une question d'expression de soi, de développement personnel, de réalisation individuelle, mais simplement comme une activité, rien de plus, activité tantôt arbitraire et protocolaire, tantôt nécessaire, tantôt ludique, aux règles multiples et qui se déplacent selon des lignes de fuite temporaire.

Mais cette « mort » reste une question sociale, car si de nombreux artistes semblent tenir un discours clair sur ce point, dans la réalité de l'activité il en va tout autrement. Les projets de collaboration échouent souvent, pas toujours (cf avec Reynald Drouhin qui est justement un artiste qui questionne le réseau, le flux, la perte des frontières et des limites assurées), parce qu'il est question d'ego et que « nous » ne comprenons décidément pas ce jeu. Des projets s'arrêtent parce que déjà engagé dans la réflexion un des deux artistes décide de faire machine arrière estimant qu'il ne se retrouve pas dans le travail, qu'il ne pourra pas porter sa signature, qu'il n'aura pas son nom. Tout ceci suppose qu'on sait ce qu'est un nom, ce qu'est une signature, ce qu'on est soi-même pour soi-même et pour les autres. Le langage est souvent calme, le corps producteur agité de reflux infantiles. Sans doute est-ce la l'intelligence de Sophie Calle que d'avoir accepté/demandé à Daniel Buren, justement à lui, d'être le commissaire de son exposition à la prochaine Biennale, histoire de se perdre un peu plus dans cette question d'identité, de ne plus savoir, de ne plus vouloir savoir par quel bout on prend cette question et de jouer de ce milieu, l'art, qui ridiculement ne cesse de brandir l'idéal de l'ego pour justifier ses activités.

Ce n'est pas dire là qu'avec certaines pratiques, qui ne sont d'ailleurs pas exclusivement celles du réseau, il n'y a plus personne puisqu'il n'y a plus d'auteur. L'auteur n'aura été que le nom temporaire d'une activité tout aussi temporaire. L'absence d'auteur ne signifie en rien l'absence d'un corps, ici et maintenant, événement infime dans la pluie du cosmos, mais simplement la disparition d'un corps qui croit exister dans le dévoilement d'une vérité, d'un corps qui croit connaître ce qui est lui et ce qui n'est pas lui, ses frontières et ses contours,

précisément. Il y a tout un jeu pour d'autres corps, d'autres rencontres, d'autres hasards que cet auteur qui croit s'exprimer (de l'intériorité à l'extériorité). Repérer les pratiques (nombreuses) qui déjouent l'auteur, qui ne procèdent pas, plus de cet a priori.

L'ATELIER

27 12 06

L'atelier n'est plus une sortie hors du monde, un lieu d'isolement où, à la manière de Picasso, nul ne peut entrer sous peine de déranger le génie créateur. Si le home studio est l'évolution de la notion d'atelier, alors l'artiste est maintenant toujours dans un étrange entre-deux, dans l'intimité du chez lui et dans l'extraversion du dehors. Ce qu'il y a là de particulier c'est qu'on ne saurait séparer les deux. L'ordinateur est cet entre-deux, il est liaison et isolement tout à la fois, dedans et dehors, privé et public. C'est dire là qu'il remet en cause de façon pratique ces vieilles divisions.

Certaines figures ont mis en jeu ces divisions. Ainsi John Cassavetes tournant principalement dans son appartement avec sa femme et ses amis. Et dans un film comme "Une femme sous influences" (1978), il vient justement troubler les frontières entre le privé et le public (voir la première scène dans le bar ou la dernière scène du lit qui est étrangement placé dans l'appartement dans un lieu qui n'est pas une chambre fermée).

Travaillant sur son laptop, le flux est à portée de main, connecté au réseau il passe de son travail à autre chose: dissémination de l'attention? Il y a sans doute là une nouvelle modalité de travail artistique qui n'est plus fonction d'une extrême concentration, ce que beaucoup d'écrits d'artistes développent (cf Pollock, Bacon, Rotko, etc.), mais d'une dispersion. Cette évolution dans l'attention de production est sans doute un changement majeur dans la construction anté-esthétique (je veux parler de l'esthétique qui produit des objets esthétiques, l'esthétique donc de l'artiste). J. Crary a écrit à ce propos un livre remarquable sur l'apparition, dans le sillage de la physiologie du XIXème siècle, de nouveaux modes d'attention et d'inattention. Il faudrait donc analyser à présent cette étrange répartition entre l'attentif et l'inattentif quand la majeure activité de production s'effectue avec un ordinateur relié à Internet.

Je travaille, je passe sur mon blog, je vais sur des sites, je consulte des RSS, je vais sur un autre site, je clique, je vais encore ailleurs, je copie et je colle dans mon travail, je me reprend et je repars l'instant d'après. Quel est mon fil? Où se situe-t-il? Cette dispersion préliminaire de l'attention et de l'habitation (qu'est-ce que signifie aujourd'hui l'appartenance du chez soi?) explique sans doute en partie la difficulté du public à "digérer" les travaux qui en sont le produit. Une nouvelle esthétique apparaît qui vient modifier nos habitudes.

LES INAPERÇUS

21 12 06

Jean-François Lyotard parlait à juste titre de l'horizon et de la limite de l'histoire de l'art comme la possibilité d'un artiste ignoré. Clôture du savoir. Imaginez, disait-il, un artiste inaperçu par le marché, par les autres artistes, par les structures de validation, par son temps tout autant que par le temps que nous avons en partage, celui des historiens. Il ne voulait pas par là rejouer l'idéal de l'artiste maudit, puissant parce qu'invisible, mais sans doute signaler à la suite de Duchamp, lui qui en était un grand lecteur, que le contexte produisait une répartition entre la mémoire et l'oubli et que cette répartition était performative, elle se produisait elle-même en garantissant certains événements et en en excluant d'autres. L'histoire de l'art ne laissait-elle pas ouverte cette possibilité ?

Au regard de l'immense quantité de données aujourd'hui accumulée, de notre époque que nous nommons déjà « le passé intégral », de ces bases de données, de chaque exposition qui donne lieu à une archive puisqu'il faut nommer ainsi ce qui survivra par son inscription, de chaque artiste avec son site, son blog, ses oeuvres, son disque dur, wikipedia, etc. Au regard de tout ceci donc on peut penser que la prochaine grande activité de l'histoire de l'art sera de repérer a posteriori les inaperçus, c'est-à-dire ceux qui ont été un peu oubliés de leur époque, ceux que les flux sociaux, institutionnels ont laissés de côté.

Ce sera comme un jeu de piste, il faudra retracer les filiations, les influences, les conséquences et justement tout ce surplus de mémoire, toutes ces données mèneront paradoxalement à repenser les "oeuvres" (on ose à peine prononcer ce mot) hors d'un contexte, celui qui fut leur actualité, car celle-ci, on le verra, est inversement proportionnelle à ce qui fait histoire, à cet après-coup, à cette double inscription : sur la tabula et sur une seconde tabula, celle de l'histoire. La discipline qu'on nomme histoire de l'art en sera bouleversée si elle ne veut devenir simplement l'activité comptable d'une actualité passée. Imaginez donc, non plus cet artiste inaperçu, mais ce savant détective tentant de reprendre les fils, navigant dans les données, triant à vive allure les bases de données, les rassemblant, les recoupant, produisant du sens à partir de tous ces flux et de sa mémoire, de son jugement. Il laissera deux temps derrière lui, celui de l'art et celui de l'actualité.

Que feront-ils donc de nous, de vous, vous, nous, qui sommes déjà ce passé ? Nous le savons bien.

LES DEUX ESPACES DE 24 HEURES

18 12 06

La série « 24 heures » questionne de nombreuses problématiques contemporaines de façon subtiles. Nous avions déjà détecté la relation entre phénomène (syntagme) et base de données (paradigme) comme un des ressorts de la narration : les actes de Jack Bauer ne servent qu'à valider ou invalider l'information déjà présente (mais non encore recoupée) dans les bases de données des services gouvernementaux. Nous avions également vu que cette série télévisée investit de manière originale la prise de pouvoir de l'espace sur le temps, le temps réel n'étant là que pour neutraliser le hors-champ temporel et pour laisser jouer pleinement la relation entre espace et information. Remarquons encore un autre point : la séparation entre deux espaces, entre un espace intérieur (CTU) et un espace extérieur (Los Angeles qui est une ville correspondant au non-lieu de Marc Augé).

Ces deux espaces ne sont ni privé ni public à proprement parler. Les bureaux de la CTU sont un lieu de travail et Los Angeles est comme dépeuplé. Dans cette série le conflit classique entre responsabilité collective (sauver le monde) et l'engagement personnel et affectif est systématiquement rejoué car il s'agit d'un conflit entre le public et le privé, entre l'objectivité et la subjectivité, entre l'extérieur et l'intérieur, etc.

Jack Bauer a une place particulière dans ce conflit, car s'il en est le coeur (le meurtre de sa femme, sa relation avec sa fille, etc.) d'une certaine manière il a toujours déjà réglé cette tension, il n'est pas vraiment un personnage humain (ses capacités physiques sont telles qu'il est presque une abstraction organique, il est vraiment infatigable), il est un paradigme de la responsabilité. Cette division entre l'espace intérieur (CTU, affects des personnages) et l'espace extérieur (Los Angeles, le devoir) est aussi celle entre l'espace (périmètré) et le temps (réel), entre la base de données et les événements. L'usage du splitscreen n'est donc en rien un hasard. La non-correspondance entre la taille de l'image et la taille de l'écran est la coexistence d'espaces hétérogènes, inintégrables dans la totalité d'un monde. Les informations préexistent à ce qui a lieu et d'ailleurs ce qui a lieu n'a lieu (n'est provoqué par Jack Bauer) que pour servir de preuve à cette information déjà là. Finalement, le monde extérieur est une machine à trier, recouper, chercher de l'information, mais celle-ci n'est pas dans le monde elle est dans cet espace de travail qui est fermé, public tout autant que privé (puisqu'il est difficile d'y entrer, l'entrée étant réglementé).

Il n'est donc pas anodin de comprendre le statut spatial de la CTU: espace public (personne n'y vit), des drames privés y ont lieu. C'est un lieu de travail, mais surréglementé qui a peur d'une infiltration extérieure, infiltration qui est toujours considérée comme un risque, disons comme une infection pour utiliser la métaphore du corps sain et du corps malade. De plus, le seul espace où les personnages peuvent être seuls est la salle des serveurs. C'est une pièce sombre où il peut y avoir des complots, un espace habité par le souffle des machines où un personnage peut être seul face à un ordinateur et avoir ainsi un accès direct au monde paradigmatique de l'information.

Depuis plusieurs saisons le personnage principal ne travaille plus à la CTU, son statut de travail est celui d'un précaire, réintégré temporairement dans ses fonctions et donc l'autorité est toujours remise en cause. D'ailleurs, on remarquera que cette série questionne très régulièrement ses règles, la fonction de chaque personnage, les conflits d'autorité y sont multiples et émergent principalement autour de l'ordinateur : qui fait les recherches ? À quelle fin ? Peut-on contrôler l'usage des ordinateurs et des serveurs de la CTU ?

Il y a bien deux espaces dans cette série, mais ce ne sont pas des lieux, plutôt des entités articulées qui servent de paradigme à une autre fonction : après le 11 septembre, la relation entre les informations et le monde s'est inversée. Les informations ne sont plus des représentations, elles préexistent à leurs prétendus référents. Les informations sont des moments de codage et de décodage des flux (Los Angeles est la ville-flux).

EXISTENCES ET MÉDIAS

01 12 06 / ESTHÉTIQUE, QUOTIDIEN

Il faudra revenir à l'intrication entre nos existences et les médias, à cette anthropologie des technologies. C'est notre mémoire enlacée sur le réseau. À sa surface, nous déposons nos enregistrements : Flickr, Youtube, Experience project et d'autres encore. C'est cette tabula numérique qui appartient à des entreprises privées et qui sera peut-être, après notre mort, la partie la plus vivante de notre mémoire. C'est cette promenade sans but sur Flickr où on s'imagine les existences, toutes les existences singulières et indissociables tout à la fois, distantes et co-extensives, ces vies

Si le web 2.0 semble être une atmosphère plutôt qu'un ensemble déterminé de technologies qu'il serait possible de standardiser par le biais d'un consortium, c'est qu'il s'attache en premier lieu à nos existences. Le web 2.0 produit de l'information à partir de l'enregistrement existentiel des internautes. De plus en plus de sites nous demandent de partager nos vidéos, nos photographies, mais aussi nos espoirs, nos rêves, nos expériences, etc. Dans le site Experience project, une partie se nomme Zeitgeist, que l'on peut traduire par esprit du temps, et qui donne à voir les requêtes les plus populaires. L'esprit du temps est-il une affaire de popularité ? Est-ce un hasard que l'usage de l'allemand dans un site américain ? Est-ce donc une référence au Zeitgeist heideggerien ? Et pourquoi produire de l'information à partir de nos existences mêmes ?

Jean-Pierre Balpe parlait à juste titre de la fin (espérée ?) de « l'admiration baveuse » par rapport au grand art dont la raison est externe et consiste dans le prétendu génie créateur de l'artiste (regarder un tableau de Van Gogh c'est d'abord essayer de se mettre à la hauteur d'une biographie), et il faudrait voir dans cette incroyable accumulation d'enregistrements existentiels et au-dedans même de leur monotonie, de leur répétition différentielle (c'est toujours la même chose et toujours un peu différent) un flux qui répond à l'ancienne (et persistante) conception de l'oeuvre d'art. Comme si nous ne pouvions, ni ne voulions plus choisir entre toutes ces images, comme si nous avions perdu le privilège fondé sur l'autorité de discriminer, entre ce qui doit être oublié et ce qui doit être collectivement mémorisé, retenu et placé dans un sarcophage (un musée par exemple), comme si ces enregistrements étaient là à portée de main, disponible, et offraient quelque chose qui n'est dans aucun d'entre eux explicitement, la multitude.

NON-VÉCUES

11 11 06

Il y a des fragments de nos existences non-vécus. Ils sont rattachés à des personnes alors que ce sont des mondes, tout un ensemble de choses, de contexte, un tissu indémêlable, l'odeur indécise d'une époque. Il y eut Céline, Rachel, Ina, d'autres encore qui ont été non-vécues. Sans doute d'autres encore et encore que j'ai oubliés, comme j'ai été oublié, pour qui j'ai été un non vécu.

Je parle de prénoms, je devrais parler de bien d'autres choses, mais restons-en aux identités. Ces femmes croisées, parfois commencées, mais pas vécues, pas comme il aurait fallu, comme on aurait voulu. Quelque chose a été avorté. Sofie a été peut-être le nom gardé pour le plus brutal, car d'une certaine manière je savais que c'était elle, il y avait une évidence qui concernait le corps, la peau, la voix, le mot aussi, tous les mots qui m'avaient été adressés. Mais il y avait sa souffrance à elle, sans moi, cette souffrance qui était hors de ma portée. Ses lèvres teintées de charbon sur le lit d'hôpital, ce fut à ce moment-là que j'ai compris. Et cela a souvent été comme ça, la souffrance ou dans d'autres cas un autre moment de vie, une impossibilité à aimer, à s'abandonner, tout ça hors d'atteinte, comme si l'émotion qui existait entre elles et moi ne pouvait pas aller jusqu'à ce point, pas jusqu'au bout. Peut être ai-je plus cru à cette atteinte que ces femmes, peut-être étais-je simplement envahi par l'émotion et si j'ai quitté c'était le plus souvent pour reconnaître un état de fait que pour provoquer une situation.

Qu'est-ce donc aimer si ce n'est reconnaître ce non-vécu entre nous ? C'est-à-dire accepter cette distance hors de notre atteinte ? Cette distance hors même de notre désir, distance qui se dérobe face aux tentatives de maîtrise ? Et aimer, comme je l'aime à présent, ce matin alors qu'elle dort encore, n'est-ce pas accepter ce non-vécu qui existe dans le vécu et que nous partageons parfois ? Le non vécu par exemple entre son sommeil et mon éveil, cette distance inframince du matin lorsque nos présences diffèrent et que je la sens respirer doucement puis se tourner et poser la main entre son visage et son oreiller ? Aimer dans le vécu comme dans le non-vécu, dans les histoires menées comme dans les histoires à peine commencées, reconnaître le non-vécu dans le vécu et le vécu dans le non-vécu, reconnaître ce qui se meurt dans la vie et ce qui est vivant dans l'absence, pas même l'absence qui manque, mais simplement ce qui n'a pas eu lieu entre deux personnes. Être ému, encore et encore, à chaque fois, de la distance infinie de nos corps, quand je suis très loin de toi et que je t'ai perdu, quand je suis au plus proche de toi et qu'en t'effleurant tu m'effleures, quand tes muscles résistent légèrement sous ta peau.

Et chaque matin, être envahi par des silhouettes, des contours plus que des images, certaines odeurs, certaines caresses, et savoir que j'ai été aussi non-vécu par elles.

EXODES

07 11 06

Les uns après les autres nous partions, nous disparaissions. On se retrouvait ailleurs, on se rapprochait. Les villes de l'intérieur devenaient désertes. Il y avait encore les immeubles, éventrés, il y avait la voirie, le ramassage des poubelles, les chiens errants, les embuscades, mais plus personne à embusquer, plus rien à ramasser, plus rien à loger. Il n'y avait plus qu'un espace vide et des restes de fonction. Nous partions je pense parce qu'on ne tenait plus, on avait essayé mille choses pour se convaincre de rester, ça pouvait être la famille, les études, le travail, l'organisation, des femmes, un lit, la nourriture, l'espoir. Mais chacun avait fini par abandonner sans même se laisser le sentiment d'un échec. Les possibilités étaient simplement inexistantes. On ne croyait pas à un ailleurs. On ne partait ni pour quitter

quelque chose, il aurait fallu un quelque chose, ni pour gagner autre chose, on se retrouvait simplement déplacé, et le voyage n'avait pas de fin. On savait que c'était ce mal qu'on portait. On en avait fait le deuil adolescent déjà, contre l'avis des parents, de l'école et de la rue. Depuis ça ne cessait de se répéter, ce désir et cette barrière. Aucun mur sur lequel s'appuyer pour simplement se reposer un instant. Il fallait continuer à marcher. Le corps dévoré de l'enfant enfouissait mes nuits.

PROGRAMMER ET DÉCRIRE

28 10 06

L'arborescence est une description. La variabilité est du côté de la programmation.
La programmation n'est pas la description car la programmation est un possible difficilement descriptible car il est un spectre.
Si la programmation n'est pas une description c'est qu'elle est une performation qui produit jusqu'à son lieu (le logico-mathématique).

LA MORT DU NETART

26 10 06

Il y a longtemps que le netart est considéré comme mort par beaucoup. Son acte de naissance signait également son arrêt de mort. Car la naissance est un événement institutif : une fois déclarée la chose a lieu, la parole instituante donne le lieu qui l'accueille quand bien même elle se présente comme simplement faisant référence à une réalité qui lui est extérieure.

Il y a dans ces actes de décès successifs un certain nombre d'affects : en premier lieu la fameuse « fin de l'histoire » hégélienne et ce n'est pas un hasard si cette tournure est reprise et appliquée aux technologies sociales. Il y a ensuite un certain snobisme, car si je suis celui qui déclare la mort c'est que je m'institue comme ayant été observateur ou même acteur de ce qui fut vif. Je suis un médecin légiste dandy. En donnant la mort, je prive de vie les autres « vous n'en serez jamais ». Stratégie mortifère pour se donner vie après-coup. On devient soi-même le fantôme qu'on croit énoncer. Il y a enfin une certaine attitude avant-gardiste qui s'accommode mal des technologies de masse. Quand les industries technologiques ne cessent d'être vives (en oubliant la bulle internet qui ne cesse de nous hanter), le rôle des artistes ne serait-il pas de nous rappeler au mort ? La mort est donnée quand trop d'individus semblent utiliser ce que fut le netart, ce trop, motif si banal du peuple, de la masse informe, du commun, est un acte de décès, car le netart, disons l'art, est celui d'une minorité, disons même d'une élite. Ainsi en signifiant la mort que « vous » avez donnée, vous le nombre, je m'accorde une place, un statut qui n'aura pas à être prouvé dans la mesure où la mort est aussi celle des preuves. Stratégie fort efficace et qui a le mérite d'être apodictique.

Cet acte de décès (le premier fut signifié en 1996 et cela fait 10 ans que cela dure) permet d'être et de ne pas être le spectre qu'on énonce, et il faudra là appliquer avec rigueur et finesse l'analyse derridienne de la conjuration comme affect du vif et du mort. Mais cela permet aussi de ne jamais s'interroger, c'est-à-dire de ne jamais douter, de ce que le mot netart veut dire, de savoir même s'il veut dire quelque chose. La mort n'est ici qu'une légitimation d'une typologie langagière, car celui qui l'annonce est vivant. Il est nécessairement de l'autre côté.

ÉTENDUE NUMÉRIQUE ET TEMPS UTILISÉ

23 10 06

Si l'espace numérique définit le spectre d'un temps possible selon l'intentionnalité de l'utilisateur, alors l'étendue d'un travail artistique en ligne permettrait de définir sa complexité esthétique tout autant que sa possibilité. Si dans le domaine du netart c'est de plus en plus souvent les microsites qui priment, ces sites visibles et compréhensibles en quelques secondes, c'est par économie de ce temps possible, non par un quelconque critère de synthèse ou de simplicité.

Un lieu commun en art : il faut que l' « oeuvre », puisqu'on la nomme encore ainsi, soit immédiatement perceptible, l'usage d'un mode d'emploi serait une preuve de son indigence plastique. Mais ce mot d'ordre de l'immédiateté n'a jamais été celui de l'art (même les romantiques allemands n'en demandaient pas tant), il est celui des médias de masse et de la communication qui exigent que tout soit perceptible et explicite, que tout soit là à portée de main. Le sentiment d'éloignement (qui est bien autre chose que la distance) de la proposition artistique serait-il une façon de répondre à cette obligation grandissante de transparence ? Comment élaborer cet éloignement sans tomber dans la facilité d'un prétendu ineffable ? Comment sauvegarder la possibilité du langage contre la communication ?

Il faudrait sans doute relire Simondon et l'ouverture de la machine à l'aune de la création numérique afin de comprendre en quoi l'étendue d'un projet peut être une qualification esthétique. Cette étendue n'est pas une monade fermée sur elle-même, elle est souvent articulée à d'autres étendues dans le réseau ou en dehors. La question étant de savoir comment une expérimentation artistique ouvre un espace possible (que l'on peut parcourir ou non) selon un temps possible (plus ou moins long) défini par notre visée (si nous le voulons, bien que le motif de cette visée ne soit pas nécessairement la volonté). C'est dans la circulation entre ces trois pôles qu'une esthétique de la création numérique peut s'élaborer : la question du possible et de la visée. Ou encore : l'espace proposé, le temps actualisé, l'intentionnalité. Je relis quelques notes de Tarkovski sur l'espace recomposé et je ne peux m'empêcher d'y voir une convergence intime.

À

19 10 06

Quelles sont nos idées ? Non celles dont nous avons hérité, mais celles qui sont le produit de notre expérience sensible ? Si nous enlevions tous ces livres parcourus, toutes ces paroles entendues que resterait-il au juste ? Qui serions-nous ? Et qu'est-ce qui parle ainsi en nous en prononçant ces paroles ?

HOME STUDIO

12 10 06

Croiser Brad Todd, apprendre le décès de Huillet, revoir un ou deux Cassavettes. Savoir que l'attrait pour l'ordinateur est l'attrait pour une certaine forme d'indépendance en terme de production. Ne dépendre de personne, ou presque, rêver en tout cas de cette indépendance, pour réaliser l'oeuvre qu'on projette et ouvrir un possible. Inscrire donc le projet dans sa vie.

Chercher une certaine autonomie alors que la société commune est régie par la division du travail. Se méfier d'une conception techniciste de l'art, ou l'artiste fait appel à un ingénieur pour réaliser son idée, parce que cet appel disjoint le projet de sa réalisation et reproduit une division de la production, une dépendance. Conquérir son indépendance en terme de production coûte que coûte, acheter les machines, autofinancer les travaux, demander des subventions, mais ne jamais se limiter à une seule méthode de financement. Se souvenir à 18 ans qu'on avait acheté des ordinateurs, des magnétoscopes, comme une frénésie de consommation, mais qui cachait bien autre chose : acheter des machines pour faire quelque chose, des machines insatisfaisantes au premier abord, car il faut les mettre en route et en faire quelque chose. Se souvenir de cette perte là, de ce désir de construire sa maison, son home studio comme chacun d'entre nous. Entasser les disques durs pour sauvegarder sa mémoire, valoriser pourtant le présent de la production, chercher l'instant propice à la rencontre hasardeuse avec une matière.

Être dans la situation d'un travail que personne ne désire ni n'attend, quelque chose d'inutile qui subsiste. Si ça s'arrête, les expositions, les demandes des commissaires, les appels à projets, les résidences, continuer encore, si tout ça s'arrête. Ou faire autre chose si ça continue encore et encore. Rester un amateur.

SOLITUDE DES PAROLES

10 10 06

Une personne dans un café parle "seule" à son ordinateur, sans doute une communication sur Skype. Sa parole nous agresse, nous dérange. Elle tiendrait la même conversation, avec le même niveau de voix avec une personne présente face à elle, notre gêne n'existerait pas. Cette gêne n'est pas un élément anecdotique et personnel mais un véritable phénomène social puisque des interdictions officielles de plus en plus nombreuses apparaissent dans les lieux publics.

Pourquoi cette gêne face à cet autre absent, alors même que la télécommunication est la façon dont chacun d'entre nous commuique? N'est-ce pas que dans ce petit phénomène il y a un incident qui suspend l'articulation entre le privé et le publique?

IMPLOSION

09 10 06

Mes paroles avaient une gravité à l'extérieur. Je les avais prononcés en y croyant avec une naïveté qui me semblait obscène maintenant. Je caressais sa chevelure détrempée, elle respirait avec peine, sa poitrine se soulevait puis retombait au ralenti. Une large blessure mettait à découvert l'intérieur de son ventre. Elle m'a demandé si je lui pardonnais. Elle se souvenait de l'extérieur, en posant cette question elle maintenait le contact avec un temps passé ou nous vivions chacun, individuellement, comme des personnes. La question n'avait plus de sens dans le « centre de regroupement », elle perdait de sa gravité sans notre liberté. Le langage perdait son illusion. Je n'ai pas cherché de moyens pour la soigner, je n'ai pas appelé à l'aide. Il n'y avait rien à faire. Les corps s'entassaient déjà, surtout les enfants. Je regardais donc cette femme, que j'avais sans doute aimée il y a des années, mourir. Son front était mouillé. Elle toussa, d'abord doucement en se retenant, puis une seconde fois d'un coup sec. Ses intestins se détachèrent du reste du corps et roulèrent à terre, pendant sur les côtes. Elle était encore vivante à ce moment-là.

Je n'avais jamais douté que la guerre s'abatterait sur nous. Dans les jeux d'enfant, j'avais vu que la paix était le rêve de la guerre qui souterrainement continuait. Je ne savais pas que ce serait de cette façon-là. Je ne doutais pas que je deviendrais si rapidement leur ennemi.

Qu'avait-elle voulu se faire pardonner ? De m'avoir quitté après deux années de vie commune ? D'avoir été jalouse après cette séparation ? D'avoir voulu la mort de celle qui est venue après elle ? De m'avoir dit que je réalisais à présent sans elle tout ce qu'elle avait souhaité que je réalise ? De me priver de son corps pendant sept mois ? De rire nerveusement à la moindre caresse ? De parler de ses lambeaux des heures durant ? De me laisser écouter tous ses lambeaux ? D'avoir été aidé par moi et que cette aide ait été un échec ? De ne pas aimer qu'on cuisse les pâtes avec de l'eau chaude du robinet ? De ne pas aimer manger ou si peu ? De s'évanouir en marchant ? De disparaître de nombreuses fois ? De mentir sur les médicaments qu'elle prenait ? De n'avoir pas empêché que mon écoute attentive se transforme en poison ?

INAPPARENTS

21 09 06

Certains seront peut-être surpris de savoir que la structure du projet sur terre est complexe et que cette complexité n'est pas toujours explicite, qu'elle est souvent sans mode d'emploi.

Ainsi, certaines images vues par un internaute imposent à tous les internautes en ligne à un moment donné sur le site de voir la même image, ou encore certains fragments s'échangent : un internaute voit le fragment d'un autre internaute, et réciproquement. Ou encore : certains textes sont générés, d'autres sont trouvés sur le réseau en temps réel, d'autres encore sont simplement écrits. La distinction entre la nature de ces textes n'est pas explicitée.

Certains s'étonneront du passage du français à l'allemand, du bilinguisme non sous-titré. Une manière sans doute de répondre au projet européen d'Arte, de faire jouer la différence des langues. Et sans doute tout le projet est-il là, à cet endroit où les langues ne se comprennent pas. En voyant de l'allemand, sans pouvoir le lire, c'est-à-dire le comprendre, je sais pourtant qu'il y a du sens, je suppose une extériorité à mon incompréhension qui serait son autre.

La fiction sur terre fonctionne ainsi : on ne peut pas en faire le tour, elle se renouvelle, varie de façon incessante, la quantité même de médias (environ 900 000) rend tout simplement impossible la consultation complète du dispositif. Il y a donc du reste. C'est dire là que si on voit un mode d'apparition de la fiction, on ne peut la voir en tant que telle, dans son entièreté. C'est pour cette raison que c'est une fiction sans consolation, que les personnages ne résolvent pas leurs difficultés, ils persistent et se maintiennent dans leurs difficultés. Le cinéma condense le temps et nous console. La variabilité numérique rejoue l'indécision de l'existence.

Sur terre sans doute est un dispositif dont on suppose une partie inapparente plus grande que ce qu'il est possible de percevoir.

GOOGLE REALITY

07 09 06

Si nous passons en revue l'ensemble des services proposés par l'entreprise Google, nous remarquons que ceux-ci constituent une constellation ontologique, au sens tout simplement où ces services consistent en une certaine appréhension et compréhension de la réalité. Google prend un rôle autrefois dévolu aux religions, aux arts et aux sciences.

Ainsi, Google maps est une certaine compréhension de la totalité du monde, de ce qui est visible et de ce qui ne l'est pas, et ceci selon un certain point de vue satellitaire impliquant une position extérieure au monde. Les addwords sont une certaine conception du langage en tant que les mots sont une marchandise. On peut s'interroger, comme le fait Christophe Bruno, sur la façon dont une société privée

s'approprie purement et simplement le langage qui est objet de partage (et en même temps se demander s'il est même pensable de limiter son usage à la sphère privée). On peut aussi parler des livres mis en ligne, constituant là encore une certaine compréhension de la connaissance et de son accès. Ou encore les archives couvrant 200 ans de presse écrite, supposant la détermination de notre accessibilité au passé.

Il y a encore beaucoup d'autres services dans Google qui déterminent l'ontologie et l'esthétique, peut-être parce qu'aujourd'hui le réseau Internet est devenu un moyen majeur d'accéder à la réalité. Il y a dans l'entreprise de Google quelque chose de désespéré qui tente de rattraper l'ontologie à l'endroit même où elle se dérobe dans la tekhné.

LES IMAGES DU 11 SEPTEMBRE

26 08 06

L'important n'était donc pas de détruire deux tours et de toucher une partie de l'économie américaine, qui se relèvera sans doute rapidement de cette attaque et l'utilisera même pour développer de nouveaux marchés, mais de frapper les imaginations. Et s'ils ont réussi à le faire, c'est en produisant des images. Image d'un impact, puis d'une dislocation, d'un effondrement, images aussi de cet homme qui tombe, suicide, accident, panique. De cet homme en chute libre. Quelques images trouvées sur Internet de corps par terre littéralement explosés. Ces images qu'on ne verra pas dans les médias de masse, mais qui ont été prises.

Ce qu'on nomme aujourd'hui le terrorisme consiste donc moins à toucher l'ennemi, à diminuer ses forces et ses ressources, qu'à produire des images. Ils ont interrompu les flux qui se sont tous retournés vers ces images produites par eux. Réminiscence bien sûr des films catastrophes. Usage de l'avion, symbole même (image) de la mondialisation permettant la mobilité en tous sens. Nous avions déjà vu ces images, dans les films des années 70, avant qu'elles n'aient eu lieu.

La question esthétique est politique. La question est celle de la production du sensible en relation avec le flux. Pour interrompre les flux, on ne peut les suspendre, car il fait partie de la nature du flux de ne pas permettre d'extériorité, tout s'y intègre d'avance. Il faut les accaparer et à cette fin utiliser leur langage, leur cliché, leur mécanisme, leur imaginaire, être une image parmi toutes les images qui circulent déjà. Produire un événement singulier en recyclant les imaginaires qui circulent déjà.

LE DÉLUGE DES ESPRITS

26 08 06

Je reviens sur la question des blogs car il y a là un phénomène étrange et unique dans l'histoire rendu sans doute possible par le libéralisme : jamais il n'y avait eu cette possibilité d'inscrire son individualité et de la diffuser aussi massivement. Cette possibilité est aussi celle d'un déluge : jamais il n'y a eu un déferlement d'autant d'inscriptions, un tel bruit de fond des esprits, une telle accumulation.

Je m'interroge vraiment pour savoir ce que va devenir l'Histoire, de quelle façon à l'avenir les historiens pourront trier les archives. Prendront-ils en compte ces vies individuelles et communes inscrites dans les blogs ? En sortiront-ils simplement des statistiques (et l'extraction des données dans certaines oeuvres contemporaines préfigurerait-elle le travail de l'historien ?) ou laisseront-ils simplement ces blogs de côté en estimant qu'ils sont inexploitables ? Quelles seront les nouvelles modalités de tri et d'oubli historique au regard de l'apparition de nouveaux types d'archives ?

L'Histoire a été souvent celle d'un homme entouré par d'autres hommes. Il y a de belles pages de Michelet sur cette question de l'action historique. L'historiographie est souvent un symptôme de notre relation épochale au monde. Il y a aussi une histoire de l'Histoire. Les blogs ne modifieront-ils pas la ligne de partage entre le connu et l'inconnu, entre le mémorisé et l'oubli, en rendant disponible ces mémoires sur des supports numériques, c'est-à-dire discontinus, à accès non-linéaire et immédiatement consultable de façon langagière ? Ne comprenons-nous pas en retour que notre époque construit l'historicité encore à partir de l'occultation des multitudes ?

Et que se passera-t-il pour ces blogs hébergés[254] par des sociétés privées ? À qui appartiendront les données accumulées dans une vie une fois que le blogueur sera mort ? À la famille du disparu ? Ce sera pour beaucoup le signe le plus vivant, le plus intime de l'existence disparue. Imaginons ces adolescents sur skyblog, devenus adultes, avec leurs petits secrets exposés aux regards des internautes. Effaceront-ils eux-mêmes ces données une fois que le présent de leur inscription (ce qui rendait l'écriture de leur blog nécessaire à un moment donné, dans une situation donnée) sera passé ?

---

[254] Il y a parfois des mots couramment et pour ainsi dire inconsciemment utilisés dans le domaine technologique et qui sonnent étrangement comme cette notion d'hébergement, chacun étant voyageur, passager, transporté ?

Ce déluge est le bruissement d'un peuple à venir. Les blogs, volonté d'inscrire tout, ses pensées autant que des microévénements quotidiens, de relayer des informations, de relayer d'autres blogs, ce désir donc d'appartenir au flux en s'y inscrivant, en y ajoutant encore et encore d'autres informations pour apercevoir le point de saturation du système, n'est-ce pas un immense cimetière d'un peuple à venir qui va disparaître ?

DES MONDES SÉPARÉS

25 08 06

Est-ce la faute du langage si les mots, quoi qu'on y fasse, renvoient la séparation des mondes comme négativité, lacune et manque? Est-ce les mots eux-mêmes, leur structure profonde qui produisent ce creux? Faut-il ce drame de la communication pour que le langage touche au pathos et à la question des mondes? Est-ce dans une séparation antérieure propre aux mots, origine impure indiquant qu'ils ont une autre provenance qu'eux-mêmes, que l'utopie d'un autre que la séparation (la réunion? l'identité?) voit le jour?

A peine un mot utilisé et voilà tout un monde qui advient. Un monde qui ne dépend pas de nous, puisque nous en héritons et qu'il est justement cette antériorité qui nous structure. A peine un mot prononcé et voilà le souffle (pneuma) qui s'interrompt, s'ajuste à autre chose, à ce langage, à cette prononciation.

Et les images, dans leurs relations différentielles aux mots (il n'y a pas d'image seule), séparent-elles les mondes de la même façon? Cette séparation des mondes, sans qu'on puisse dire tranquillement "ton monde", "mon monde", "ce monde", "le monde", cette irréductibilité là, comment se joue-t-elle dans le montage des images, dans ces frictions, image contre image, dont Bataille parlait dans la revue Documents? Comment les images prononcent-elles (mais est-ce véritablement quelque chose de prononcé, plutôt murmuré, chuchoté?) cette différence de "nos" mondes? Et quand ces images sont un flux continuel, interrompent-elles pour autant cette séparation, c'est-à-dire cette discontinuité? Comment, là encore, penser cette continuité (des images et du flux) et cette discontinuité des mondes?

Lorsque je vois un film, une peinture, une installation je ne cherche pas à me retrouver dans ce qui ne serait alors qu'une projection. Dans ces images je cherche une différence, la répétition différée du décalage du sens intime, à cet endroit, juste à cet endroit, où le continu et le discontinu ne s'opposent plus.

IMPLOSION

21 08 06

Frémissements de la ville, sursaut des fenêtres éclairées puis éteintes. Ces anonymes se tenant les uns à côté des autres et essayant de s'oublier. S'oubliant. Un parking. Il se dit que c'est trop tôt pour oublier. Il continue donc son enquête. La photographie d'une femme traînant toujours dans le fond de sa poche. Les appartements dans lesquels il rentre, les salles de bain avec les carreaux blancs, les baignoires anciennes remplies d'un sang rendu presque transparent par la dilution de l'eau, et l'absence des corps. Aucune trace des membres traînés hors des bains.

Ses vêtements sont trop grands ou trop courts. Il ne sait pas s'il en a changé. Il les sent, il sent le frottement du tissu sur sa peau quand il marche, alors il continue à marcher. Il perçoit ses jambes, le frottement de ses jambes et les pieds dans les chaussures, le contact lointain de l'asphalte, l'atmosphère aussi, la proximité des voitures, des fumées et des usines. Il sait que tout cela est proche. Il y a un lieu, puis un autre, chacun se fond dans l'autre parce qu'ils n'ont jamais été différents c'est l'intelligence qui divise en lieux, pas l'espace, simplement le temps à parcourir l'espace qui sépare.

Il s'assoit sur un banc et sort la photographie. L'intérieur est anodin, les murs verts foncés, le bord d'un lit sur lequel elle repose, on voit un peu sa jambe, ses poignets, son visage. Regarde-t-elle l'objectif ? On ne sait pas au juste où va son regard. Et qui la photographie ? Incertitude de la destination de son regard ? Le connaît-elle ? L'a-t-il oublié ? L'oublie-t-elle ? Qui lui a donné cette image ?

DE L'AUTONOMIE

20 08 06

Une exposition de photographies. Le sentiment. La question.

Que signifie aujourd'hui faire ces images alors que nous sommes entourés de toute part d'autres images, de flux médiatiques, d'informations et de données ? Comment exposer ainsi des images dans un espace réservé (une réserve ?), une galerie où on sait à quoi s'attendre. S'attendre à des images réservées dans l'espace de l'art. Il y a bien sûr le petit décalage entre la fragilité des images ici et la puissance des images du flux. On peut s'extasier un moment devant cette différence, mais pas la tenir longtemps. Elle s'échappe à son tour. Alors quelles images faire ? Quelles images sont à faire dans le flux incessant des informations ? Quelles images tiennent encore quand les imaginaires et les perceptions sont hantées par toutes ces autres images ? Quelles images ne sont pas seulement des réactions à ces flux ?
Puis.

Longue conversation avec d'autres sur l'autonomie de l'oeuvre. Ils disent « une oeuvre ne tient quand dans son autonomie », « une mauvaise oeuvre est celle qui a besoin d'explication », « une oeuvre doit toucher la perception seule ». Comme si quelque chose pouvait être seul. Comme si nous vivions dans un monde où les territoires pouvaient être séparés les uns des autres, d'un côté ceci et de l'autre cela, comme si toutes les images ne se mélangeaient pas dans un flux incessant. Comme si la perception pure existait, comme si elle n'était pas toujours déjà hantée par sa propre différance. Comme si un objet pouvait tenir tout seul, planté là. Comme si l'oeuvre existait encore. Comme si nous ne produisions pas seulement des occasions, des situations, rien de plus. Des variations, rien de plus.

LES FICTIONS DU FLUX

16 08 06

Utiliser les flux pour construire des histoires, moins en enregistrant sur sa mémoire locale des médias qu'en captant des flux, des relations et des orientations. Cette captation suppose de mettre en place un autre flux dont le premier acte est d'extraire puis de traduire et ensuite de retranscrire selon une matrice déterminée. C'est dans cette retranscription, qui ne respecte par l'original, que la coécriture avec l'internaute s'effectue (Umberto Eco).

Ainsi le projet avec Jean Pierre Balpe. Quelques difficultés techniques à résoudre. Tout se passe comme si le parallélisme entre la défaillance ou l'ouverture technologiques et l'indétermination humaine dont nous avons parlé ailleurs s'articulait dans certaines images. Celles-ci ne répondent pas à l'hylémorphisme matière-forme, elles sont non seulement prises sur le réseau, mais la genèse même de leur transmission est sensible, on sait qu'elles viennent de tel endroit, selon tels mots-clés ou telles autres informations. En ce sens, ces images nous arrivent, elles nous parviennent parce que les modalités de leur extraction sans être explicites sont sensibles. Le temps d'attente et de chargement est aussi une variable sur laquelle on peut jouer positivement comme advenue de l'image. Ainsi, l'indétermination humaine est affectée (mais de quelle façon ? Par quel médiateur ?) par la défaillance en tant qu'elle est en réseau selon le mode de la transduction touchant de proche en proche.

C'est en ce sens que nous proposons le concept de tra(ns)duction comme alliant la traduction et la transduction. Cette dernière est la dynamique du réseau, la première la structure qui la permet puisqu'un ordinateur est une machine à traduire (en produisant par cette traduction quelque chose d'autre).

DES EXTRACTIONS FUGACES

14 08 06

Dans le contexte contemporain des flux postmédias où c'est plus la structure de transmission et la qualification des médias que les données elles-mêmes qui importent, extraire des flux semble une pratique esthétique importante parce que se reposant sur la structure relationnelle et directionnelle du couple terminal-serveur qui constitue le réseau.

Les API tout aussi bien que les hacks deviennent un marché (les éditions O'Reilly par exemple) dont l'objectif est de signaler une ouverture à l'extérieur, une liberté de détourner, de s'approprier, d'utiliser. Cette utilisation détournante est une des modalités de l'instrumentalité, elle est une nouvelle forme de fonctionnalité. En modifiant les finalités de l'usage, on ne change pas pour autant le fait qu'il y a usage, et c'est bien dans cette logique que la relation aux technologies continue à s'effectuer.

Sa signification réside dans le flux dont on code, encode, décode un fragment en réalisant une extraction. Cette dernière suppose un parcours langagier : extraire du langage, segmenter et traiter celui-ci à travers une matrice qui va proposer une expression (esthétique) de ce langage qui ne ressemble pas au langage d'origine.

Il faudrait réfléchir à la fragilité de tels dispositifs qui sont entièrement dépendants du langage d'origine. Un peu comme des barrages s'écroulant au moindre changement de la rivière. On s'interrogera donc sur la relation de causalité entre le barrage et la rivière. Il suffit

en effet que la source langagière d'origine change pour que tout le traitement langagier devienne inopérant en son ensemble. En utilisant, par exemple, Flickr dans un site on se rend dépendant du langage de Flickr qui pourra évoluer au cours du temps sans compatibilité descendante. Ceci implique donc une instabilité et une dépendance de ces hacks, ou la nécessité d'une mise à jour constante (ce qui semble bien difficile). À partir de cette situation, on doit reconnaître à ces travaux qui sont des extractions du flux un statut temporaire, fugitif, un peu comme la performance ou le Land Art, ces pratiques contemporaines qui sont des événements et qui donnent lieu à une documentation (photos, textes, enregistrements d'autres sortes) et à un statut indirect de l'expérience esthétique. Peut-être faudrait-il alors que les institutions s'adaptent à ces objets plutôt qu'elles ne tentent de faire l'inverse.

PRIVA(TISA)TION

12 08 06

Les services se revendiquant du Web 2.0 (Google vidéo, Google map, YouTube, Flickr, Odeo, etc.) privatisent la mémoire individuelle à une échelle jusqu'alors inconnue. Quel est l'objectif de ces services captant les mémoires individuelles sous la forme de médias divers ? Cette nouvelle mode, suivie par beaucoup, des artistes comme les autres (Jennifer et Kevin Mc Coy par exemple), consistant à placer ses médias sur de tels sites, est-elle véritablement réfléchie ? Ou répond-elle simplement à un mot d'ordre impensé?

On peut s'interroger sur la réflexion esthétique en ce domaine, car cette délégation de médias à des serveurs gérés par des entreprises privées n'est pas sans conséquence. Derrière les concepts d'interopérabilité (rendre les langages compatibles suppose toujours de produire un métalangage, de régler un différend au sens de Jean-François Lyotard), derrière la peur de l'incompréhension, de l'isolement (des médias non partageables sous la forme de fil RSS pourraient bien se retrouver seuls sur le réseau et constituer la part imperceptible du réseau[255] il y a une délégation de mémoire. Celle-ci n'est peut-être pas sans rapport avec cette autre forme de délégation qu'est la démocratie représentative qui a les paradoxes propres à une représentation (du peuple par des politiques).

Pourquoi toutes ces entreprises s'empressent-elles de capter nos médias ? Pourquoi nous offrent-elles gratuitement de l'espace sur un serveur ? Pourquoi ce déchaînement de la part des internautes à fournir des millions de médias à ces machines à mémoire ? N'est-ce pas une manière de privatiser la mémoire individuelle, nos souvenirs et la constitution même de notre devenir historique ? On voit bien que ce qui se joue là est d'un bien autre niveau qu'une simple démarche commerciale. Les revenus attendus pour cette privatisation sont à venir, les investissements en infrastructure sont importants, car c'est l'ensemble des vivants que l'on veut ainsi privatiser. C'est le partage même de la mémoire c'est-à-dire de la frontière entre le vif et le mort, le passé et le futur qu'on rend par là même calculable.

En déléguant nos médias à ces entreprises, on ne fait pas que sauvegarder des données sur des serveurs, elles deviennent garantes de la survie de nos enregistrements et de la communication de ceux-ci[256]. On permet à ces entreprises de structurer selon une certaine logique ces médias. On aura beau mettre les mots-clés que l'on veut, on devra mettre des mots-clés, les cases ne sont pas remplies d'avance, mais elles existent, les règles du langage sont déjà définies. Et en plaçant des mots-clés, on sera automatiquement lié à d'autres mots-clés, à d'autres médias, à d'autres mémoires et ainsi de suite. Quand on envoie un lien à une connaissance, selon une logique de l'accès décrite par Rifkin, pour lui demander d'aller voir tel ou tel document sur un site partagé, on se soumet à une certaine logique qu'on ne peut pas configurer, qui est d'avance construite. Les modalités qui règlent le partage des mémoires ne font pas l'objet d'une délibération publique, politique si vous voulez, elles sont le fruit de réflexion dans des entreprises dont les objectifs sont économiques.

Ce phénomène n'est pas ici critiqué. Il entre dans la ligne directrice de notre temps : le brouillage de la frontière entre les domaines privé et public. Le fait que des entreprises dont les finalités sont déterminées interviennent « naturellement » sur le champ de nos consciences individuelles et de leurs partages (j'insiste sur ce point) n'est pas un mal, car il faudrait alors se placer selon un point de vue extérieur capable de juger. Mais nous ne sommes pas hors du réseau, nous ne pouvons revendiquer aucune autorité, en écrivant ce texte et en citant ces services, nous participons à leur médiatisation comme nous profitons de leur célébrité, nous faisons encore et encore circuler le mot d'ordre. Il s'agit plutôt de comprendre, hors de tout jugement de valeur, ce qui advient de notre configuration esthétique quand une telle délégation de mémoire est en cours.

FLUX

09 08 06

[255] Analyser les travaux tentant de se rendre visible sur Internet, de se disséminer, de se sur-médiatiser, et ceux à l'inverse qui ont un devenir-imperceptible, qui se cachent et s'isolent. ?

[256] Et si un incident détruit des données, les internautes peuvent-ils attaquer ces entreprises? Quelle est leur responsabilité exacte si elles me font perdre la mémoire?

Ready-made et pop art opéraient sur des plans différents, contexte et représentation, mais les deux qui ne sont pas si strictement séparés que leur dénomination, amenaient des objets préexistants dans le champ de la perception. Disant par là le changement radical de l'action artistique qui d'initiateur esthétique[257] devenait médiateur esthétique, reprenant du donné pour le transformer, le détourner, le reconfigurer, ils répondaient à un univers industriel.

Si certains perpétuent ces pratiques qui ont considérablement perdu leurs pouvoirs de perturbation, d'autres tentent de penser l'esthétique post-industrielle dont les structures semblent beaucoup plus incertaines et insaisissables que celles industrielles. La répétition (des objets et des marques) n'est peut-être plus un facteur aussi important que dans la période précédente, cette répétition qui fascinait tant nos aînés, car ils y voyaient sans doute le principe d'une différenciation paradoxale faite de déclinaison et d'infimes différences[258]

Le flux dans son tempo propre, quelque chose s'écoulant de façon continue, semble avoir remplacé la répétition. Des instances font des extractions sur ce flux, codent et décodent des fragments, les réintroduisent dans le flux, ces fragments circulant à nouveau. Cette extraction, qui n'est pas une mise à distance, mais qui se joue selon des degrés différents d'autorités institutionnelles[259], fait qu'on ne saurait se placer hors du flux si de n'est par une réaction nostalgique, toute possibilité de codage et de décodage est dans le flux, le flux lui-même est le possible.

On nommera indifférence, l'esthétique du flux. L'indifférence n'est pas le contraire de la différence, il en est la radicalisation, car il faut savoir entendre le mouvement d'indifférenciation, c'est-à-dire quelque chose qui n'est pas d'avance indifférent de façon stable, mais qui s'indifférencie. Cette indifférence rend illusoire et naïf toute narration progressant dramatiquement selon des enchaînements de cause à effet, car ceux-ci oblitèrent les extractions dans le flux, ils créent un monde logique et clos régi par un ensemble de lois définies (la causalité) et non des mondes possibles, configurables, selon des règles et des logiques variables.

L'indifférenciation doit être rattachée à la passibilité, c'est-à-dire à la faculté d'être ouvert à…, de se donner à…, de s'abandonner à… en ce sens, la notion d'interactivité n'est pas esthétique, mais déterministe. Elle réintroduit du contrôle alors même que le flux s'écoulant toujours et encore[260] devrait nous mener à penser une esthétique du lâcher-prise, mais un lâcher qui n'oublie pas l'humour de son herméneutique, de la conscience de la conscience comme redoublement infini du sens intime.

L'ÉCRAN (RE)STRUCTURÉ PAR L'ESPACE PUBLIC

05 08 06

Quand l'écran est dans l'espace public, il y a une perturbation. Il se passe quelque chose d'un point de vue esthétique. À Time Square par exemple, des images partout, circulant d'un écran à un autre (Reuters), des chiffres ondulant sur des surfaces (NASDAQ). Des écrans dans d'autres écrans, faisant varier les définitions. Incroyable luminosité des pixels en plein soleil. La perception est déstabilisée parce que l'écran appartient habituellement au domaine privé, à l'espace domiciliaire. Et avec le cinéma, même si le peuple était dans la salle, l'obscurité reconstruisait un semblant d'intimité, de domiciliation où les autres pouvaient s'oublier, deuil de la communauté. À Time Square, les images sont là devant nos yeux. La perception est déstabilisée, c'est une « réalité augmentée ». Les matières esthétiques de la ville et des images ne se correspondent pas. Les mouvements ne sont pas les mêmes. L'intégration des images dans la ville, selon certaines grandeurs, désajuste notre sensibilité, produit un écart dans l'espace lui-même, dans la répartition entre le privé et le public.

IMPLOSION

03 08 06

Il ne désirait aucune guérison.

Il n'avait aucun moyen pour jeter un regard sur son existence passée et se raconter une petite histoire rassurante, cette odeur, l'histoire d'un parcours avec ses anecdotes et ses péripéties, avec ses arrêts et ses recommencements, avec ses répétitions et ses raisons. Il ne voulait plus de bonne conscience, plus de mélancolie non plus. Seulement être jeté dans la rue au milieu des hommes et marcher.

Chaque fois qu'il traversait un parking, il savait qu'il allait oublier toutes ces raisons qu'on se donne habituellement pour survivre et se tenir avec soi. Parfois il avait envie de se jouer ce tour-là, parfois pas. Il savait qu'il ne lui resterait plus qu'une image, cette photographie que quelqu'un, peut-être lui, lui avait laissé dans la poche. Jamais il ne la perdrait. Cette photographie au réveil de sa mémoire lui dirait quelque chose, un air de famille, mais elle ne lui servirait pas de justification pour marcher.

257 L'artiste romantique est un voyant qui offre ses visions au peuple, cf Hugo

258 Question de la série dans les arts visuels.

259 Discussion entre Foucault et Deleuze.

260 On ne décide pas d'ouvrir ou de fermer le robinet, même quand on ne voit pas le flux on le sait encore là, s'écoulant indépendamment de notre perception ?

Il voyait une lumière dans un appartement. Il ne se souviendra pas de cette lumière. Il entrait dans l'immeuble. Il ne se souviendra pas l'immeuble. Un long corridor avec une moquette à l'odeur de chat. Il ne se souviendra ni du corridor ni de cette odeur. Une porte entrouverte poussée du bout des doigts. Il ne se souviendra pas de la porte. Un salon avec la télévision, le sofa, une petite table. Il ne se souviendra pas du salon et des meubles. La chambre et juste au fond la salle de bain. Il ne se souviendra pas de la chambre. Il verra la salle de bain, sans s'en souvenir il sera attiré par elle. Et puis.

Toujours : l'absence du corps, le sang dans le bain dilué à de l'eau, rempli à ras bord, quelques gouttes sombres collées au mur de faïence. Toujours le blanc et le silence à ce moment précis. Toujours cette photographie touchée du bout des doigts. Toujours : partir avant que quelqu'un ne le découvre. Traverser un parking pour oublier.

DES IMAGES INDIFFÉRENTES

28 07 06

On sait jusqu'à l'écoeurement que la création artistique n'est plus le lieu d'émergence de l'esthétique. Les médias de masse on prit le relais, ce sont eux les configurateurs. L'art n'a gardé un privilège aux yeux de certains que par habitude et par paresse. Puisqu'il faut garder les musées.

On sait aussi combien il est devenu commun de reprendre les images en circulation dans les médias (Closky et ses 100 bouches, toutes les branches post-pop art). La réappropriation des lieux communs répétant les lieux communs (personne ne conteste plus le statut artistique de la communication publicitaire). Quant à la reconquête de l'"émotion vraie", de la "réalité naturelle des choses", elle tourne au ridicule romantique et n'est que la réactivation d'une logique de l'absolu. Brouiller les frontières entre art et médias? Cette brouille aura tôt fait de se transformer en redéfinition intégrant certains créateurs de médias, en en excluant d'autres selon les critères qui avaient cours et qui finalement n'auront pas changé.

Il faudrait des images indifférentes. Un flux continu. Non pas reprendre les clichés médiatiques et les fétichiser par un simple déplacement de contexte, mais reprendre le rythme, la tonalité, le tempo, la vitesse des flux. Sortir de la mimesis qui nous fait croire que les images sont des représentations faisant circuler des idéologies qu'il suffirait de déconstruire ou pire de critiquer pour proposer quelque chose en échange ou même rien. L'indifférence comme esthétique du flux. Ne pas s'attacher à ce que ça veut dire ou à ce que ça provoque, comme s'il fallait provoquer quelque chose, mais simplement tenir dans l'indifférence, à l'endroit même où les individuations émergent, juste avant ou juste après, pas au moment juste en tout cas. Se tenir à côté.

IMPLOSION

28 07 06

Chaque chose est à sa place.
Son souvenir.
Commme un fond sans image, simplement les odeurs, des traces.
Les reflets. La fumée. L'iriser.
Soleil, lune, étoiles, bougie et feu qui portent nos ombres.
Chaque brin d'herbe est différent.
Il continue de marcher.
Toujours sa photo dans la poche. Un polaroïd de l'ancien temps, quand les images existaient encore. Un char passe, on ne voit personne, comme s'il était fantôme, simplement la machine roulante. Il s'écarte un peu, mais ses épaules sont lourdes, son déplacement lent, simplement un pas de côté. Il n'a plus la force.
Il voit un parking, deux voitures brûlées. Il ne le traversera pas, pas cette fois-ci. Il veut encore une journée de plus pour sa mémoire, pour la nourrir un peu, même si elle sera à nouveau perdue, car il se fera encore ce mauvais tour. Il gardera peut-être une odeur imprécise, la silhouette de ce char, le moment juste avant l'oubli, le parking, la ville, quelques lumières, des ombres. Il croit se souvenir d'ombres qu'il n'a pas vues. La mémoire d'avant ? Il n'en est pas sûr. Il doit encore la chercher, c'est la seule chose qu'on lui a laissée cette photo. Il la tient du bout des doigts, glisse dessus, l'humidité est étouffante. Il ne sait pas comment les gens tiennent. Il y a encore quelques personnes qui se jettent du haut des immeubles, mais bien moins qu'au début, quand tout a commencé.

Psychogéographies, 3
23 07 06

Entre les images de Google et l'esthétique de certaines scènes du cinéma américain il y a une relation. La caméra nous montre une ville d'en haut, ville de gratte-ciel, de rues droites destinées à la circulation, on voit les voitures, les parcs, quelques silhouettes humaines, mais rares comme si la métropole avait été désertée. On se souvient du générique de West Side Story (1960) et son étrange air de famille avec la cartographie proposée par Google. Une esthétique qui consiste à se mettre en haut, vision démiurgique que le maître anglais dans les Oiseaux (1963) avait si intelligemment détournée pour en montrer la configuration. Et cette façon de montrer la ville, la ville désertée, est devenue un cliché qui va de film en film, une image à laquelle nous nous sommes habitués, jusqu'à ce que Google nous propose de montrer les recoins de la terre de cette façon. Les USA configurent le monde.

Cette façon de montrer le paysage, en en éliminant l'horizon pour en faire une surface plate, provient de la photographie aéronautique et militaire. Imagerie dont l'objectif était de faire du renseignement. Il faudrait voir combien la Première Guerre mondiale a été l'émergence d'une certaine esthétique et d'un certain circuit industriel qui a permis aux USA de renverser le monde et de le dominer cinématographiquement, c'est-à-dire idéologiquement.

Voir ce qui ne peut être vu, histoire de ces autres images prises en 1944 au-dessus de Birkenau par l'aviation anglaise. Image qui dit que nous savions sans avoir rien fait, image que nous retrouvons sur d'autres images. D'ailleurs parmi les usages de Google, il y a ces nombreux sites qui tentent de montrer des parties secrètes de la carte, des zones cachées par ce que militaires, parce que réservées par les États.
Esthétique de la vue en plongée de la ville que Wim Wenders dans les Ailes du désir (1987) intensifie encore en en faisant une narration grâce aux textes d'Handke : voix dans la ville, bruissement entremêlé des anonymats, point de vue surplombant les existences permettant de s'en rapprocher, flux coulant sur le socius codé et décodé par les anges (ils comprennent ces voix, ils entendent le flux des consciences).
L'Europe et les USA, la même image selon deux histoires.

IMPLOSION

17 07 06

Les derniers habitants étaient partis la nuit précédant l'invasion. Les rues étaient désertes, quelques chiens errants fouillaient dans les poubelles et attaquaient les blessés. Il découvrit une place avec en son centre un puits en pierre recouvert d'une imposante plaque de métal. Quelques nuages de poussière. Il s'approcha du puits et aperçu derrière un petit pied pris de tremblements. Il s'approcha encore un peu plus, une respiration suffoquée, des crachats. Il était maintenant au niveau du puits. Un enfant était allongé là, faisant des gestes insensés, le regard fermé sur la poussière du sol, ses mains tenant son ventre, ses jambes se tendant brutalement. Il s'approcha encore et desserra l'étreinte de l'enfant, ses mains tenaient le ventre avec une force surprenante. Il appliqua une force supérieure jusqu'au moment où il céda. Il vit alors les os à découvert et les intestins se répandre au sol. Il vit le visage à moitié écrasé par une jeep, l'os de la mâchoire au soleil, le passage du rouge au blanc, le bruit du sang qui s'écoule. Il se recula un peu, observa pendant quelques instants les organes au dehors, il vit cette douleur une nouvelle fois. Elle était identique. Il s'en alla.

IMPLOSION

17 07 06

Elle se réveille dans une suffocation. Son corps est tendu puis se tord. Il la prend dans ses bras. Elle le rejette presque mais sans violence. On croit qu'elle pleure, mais elle ne pleure pas. Elle s'allonge à nouveau, les yeux grands ouverts, le dos droit comme si on allait la border et elle lui raconte tout. Ses rêves et le reste. Il écoute attentivement, il ne comprend pas tout, il reste calme coûte que coûte. Elle lui dit la famille, le beau-père dans la chambre, les caresses. Elle lui dit dans un effroi le frère qui voit cela dans l'entrebâillement de la porte et qui ne peut rien faire. La porte qu'elle voudrait fermer pour se retrouver seule. Elle dit la complicité de la mère. Elle dit le silence. Et les cadeaux, les magasins, tous les objets accumulés dans sa chambre de petite fille. La famille heureuse et unie. Tout ce qu'elle veut. La nourriture dont on la gave. Le vomi après les repas. Tout ce qu'on croit qu'elle veut. Elle raconte aussi la télévision, les images de guerre, de morts, les chairs brûlées, les enfants qu'on assassine, les mères dans les entrailles de leurs maris et tout ce luxe. Elle ne comprend pas la relation entre les deux, mais elle vit les deux et le monde n'a plus aucun sens. Il n'en a jamais eu.

La ville à nouveau. Une nuit. Il a oublié ces mots, il dérive indéfiniment. Il porte seulement sur lui sa photo et il ne sait pas qui elle est. Il doit la retrouver. Il ne doit plus lui faire de mal.

IMPLOSION

13 07 06

« Ça faisait près de 5 ans et ça restait coincé. De nombreuses fois j'avais cru m'en tirer et oublier, mais à chaque fois ça revenait comme la seule certitude sur ce que j'étais et sur ce que je désirais. Je sais que c'est ça qui est en jeu. Pourtant, ça n'a pas duré longtemps, quelques mois à peine, et je lui avais clairement dit ce que j'en pensais de cette rupture absurde. J'avais compris qu'elle ne pouvait pas faire autrement par rapport à sa vie et à ses problèmes, qu'elle ne voulait pas me charger de ça, mais dans ma vie c'était absurde. Ça avait eu lieu et je devais faire avec. Je me souvenais, non, je savais sa peau, ses doigts, ses ongles, ses épaules et ses clavicules, le soubresaut des caresses, son regard à cet instant, son dos, les mains tenant la table, sa nuque plissée. C'est ce que je savais. Ça ne passait pas. J'aurais pu me sauver, faire croire à une rémission, à l'enfouissement dans le passé, aller de l'avant. Me dire que tout ça n'avait pas tant d'importance, l'importance que je lui accordais n'était fonction que de mon présent. Mais elle était là, comme quelque chose d'autre et d'inassimilable. C'était la dernière hors de moi. Lorsque la guerre avait commencé, j'avais perdu sa trace. »

Il traversa le parking sous l'oeil distrait du gardien, ce souvenir disparut lui aussi. Pendant une fraction de temps, il eut le frisson de cet oubli.

PARALLÉLISME

11 07 06 / ESTHÉTIQUE, THÉORIE

Il y aurait un parallélisme mais débarrassé de toute ressemblance, de tout mimétisme et de toute représentation entre la défaillance technologique et la finitude humaine. Ou si vous voulez une ressemblance informe au sens de Bataille, une proximité contre nature, une empathie déraisonnable entre ces deux structures. Jamais ce parallélisme ne se résumera à une dialectique permettant de faire se rejoindre ou se disjoindre définitivement les deux éléments. Il faudra tenir entre ce parallélisme.

J'avais esquissé le mouvement de ce parallélisme dans un article sur l'apport de la philosophie bergsonienne à l'esthétique des arts numériques. Mais pour éviter tout anthropomorphisme ou technomorphisme, il me faudrait encore éclairer l'écart de ces deux droites qui se suivent, mais jamais ne se rejoignent.

Il y a la finitude de l'existence humaine, mortelle, désirante, transductive. Mais il y a également cette limite des technologies, la panne, l'incident ou le ralentissement, le suspend, l'arrêt, l'accélération, le message non désiré, le spam, le trop d'informations, le pas assez. Bref tout ce qui dans les technologies nous embarrassent, et pas seulement d'une instrumentalité dont le mode d'emploi serait préétabli par un architecte, mais aussi simplement dans l'expérience, la rencontre égarante avec une matière. Transduction, mais de frayage, de ratage, de balayage. Car pour qu'il y ait information, il faut bien (c'est ce que remarque à sa manière Bergson, et c'est là son génie) qu'il y ait attente et rétention, perte, différence. Transmission veut dire arrêt dans la communication, passage d'un régime à un autre, choix et complexification des systèmes. Il y a des petits riens dans les technologies et ces riens constituent l'expérience technologique.

Comment ne pas entendre dans ces arrêts comme un écho (et on a bien du mal à se séparer du langage de la mimésis, mais avançons malgré tout) des arrêts humains ? Ce serait l'enjeu d'une esthétique et d'une anthropologie des technologies que de problématiser cette ressemblance informe. Il ne s'agirait pas d'assembler terme à terme les deux ensembles en tentant de trouver dans les événements technologiques des représentations d'autres éléments, plus humains et existenciaux, de dire que la panne est comme cette pauvreté de la pensée et de ses ratés, car dans le comme il y aurait le fondement impensé de la cybernétique, d'une ressemblance qui simplifie et qui, si elle est pertinente pour produire (faire un ordinateur par exemple) n'est pas adaptée à la théorisation de ce qui advient par une telle performation.

Il s'agirait plutôt d'analyser la transduction entre ce qui advient technologiquement et ce qui advient humainement. L'usage des mots « technologiquement » et « humainement » n'indique pas une identité, ce qui serait proprement technologique ou proprement humain, mais plutôt une perspective en mouvement. Comment ça se tra(ns)duit entre les deux ? Par quels effets de boucles et de rétroactions les deux se nourrissent l'un l'autre, mais en gardant cette distance parallèle ? Et que ce soit justement cette infinie distance qui soit ce qui possibilise leur transduction réciproque. Ça résiste parce que ça résiste en moi et envers moi. Ce que Deleuze avait nommé le paradoxe du sens intime dans Différence et répétition se transduit aujourd'hui avec cet autre paradoxe, celui technologique, de la fonction et de l'incident.

IMPLOSION

09 07 06

Elle attend. La porte est entrouverte. Une vibration électrique parcourt le couloir de l'immeuble. Les tuyaux d'eau chaude cognent comme si quelque chose voulait sortir. Ce sont les murs de la bâtisse qui tremblent.

Il passe près d'un parking. Il sait que s'il le traverse il perdra la mémoire, les quelques heures qu'il a passées dans la ville seront oubliées elles aussi. Il faudra tout recommencer. Il ne sait pas s'il veut se faire ce mauvais tour. Il suppose qu'il a déjà dû se le faire dans le passé, puisqu'il est là.

Il ne connaît pas encore sa présence.

Elle ne veut pas aller dans la salle de bains. Elle ne veut pas s'y retrouver, voir la peau blanche, les veines qui palpitent. Ce qui ne respire plus en elle. Alors, elle reste blottie dans un coin de la pièce en entendant s'approcher d'autres secousses, des explosions. Il n'y a pas encore de cris, mais dans quelques heures elle les entendra. Elle ne saura pas pourquoi on fait crier ces gens, ni même ce qui les fait crier si ce n'est la terreur des bombardements tout proche.

INSTRUMENTALITÉ ET INTENTIONNALITÉ

06 07 06

Un ordinateur n'est pas doué d'intentionnalité. C'est ce que nous prouvent par exemple les logiciels de reconnaissance vocale qui font de nombreuses erreurs entre homophones dans la mesure où leur compréhension du contexte est inexistante ou limitée. S'agit-il là d'un défaut au sens d'un manque, d'une pauvreté ou d'une non-compréhension pure et simple, d'une sans-compréhension ? Quoi qu'il en soit, cette incompréhension est due à l'incapacité d'un ordinateur à avoir une visée intentionnelle et à allier celle-ci à la visée du destinataire. Comprendre le contexte, c'est comprendre, c'est-à-dire inventer, l'intentionnalité de ce que dit celui qu'on écoute et replacer cette intention dans son propre langage, c'est-à-dire dans sa propre intention, pour pouvoir lui répondre. C'est donc effectuer un glissement entre ces deux sphères. Si l'ordinateur est incapable de projection contextuelle, il faut remarquer que l'art contemporain, dans la lignée de Duchamp, a justement consisté en une focalisation sur le contexte.

Le paradoxe c'est qu'un ordinateur est une machine communicante au sens où nous échangeons de l'information en entrant de l'analogique (par exemple un toucher) traduit par une interface matérielle d'entrée (le clavier) retraduite par un logiciel (un traitement de texte), retranscrite sur une interface matérielle de sortie (l'écran). Comment une telle communication peut-elle avoir lieu si l'un des deux éléments est dénué d'intentionnalité ?

L'instrumentalité est la fonction qui permet à l'ordinateur sans intentionnalité de fonctionner face à un être très intentionnel. L'instrumentalité est un miroir (et il y aurait là à déconstruire toute cette métaphore de la réflexion) permettant de retourner l'intentionnalité humaine vers elle-même en soumettant l'ordinateur à cette intentionnalité, ou plus exactement en laissant imaginer qu'une telle soumission existe.

Cette instrumentalité peut prendre plusieurs formes :

1. Soumission aux objectifs fixés par l'utilisateur,
2. soumission à une communication interhumaine,
3. soumission à une programmation c'est-à-dire à une imagination anticipatrice qui délie les causes et les effets.

L'intentionnalité permet de retrouver son intentionnalité dans une machine automatisée. Ce que cette dernière fait, j'en ai l'intention et la volonté. Je lui réponds, car elle a d'abord répondu à mon désir qui met en phase des moyens et des fins. C'est pourquoi ce qui peut perturber l'instrumentalité (c'est-à-dire en fait la visée intentionnelle de l'utilisateur) est rejeté hors de la technique. L'incident en particulier est considéré comme quelque chose qui n'est pas propre aux technologies, mais extérieur. On estime que l'évolution technologique parviendra à diminuer jusqu'à entière disparition. Peu importe d'ailleurs que ce soit exactement l'inverse qui se passe concrètement, puisque plus il y a de technologies, plus il y a d'incidents.

Cette projection instrumentale de l'intentionnalité n'est-elle pas liée à une inquiétude menaçante ? L'angoisse que nous communiquions, jour après jour, avec quelque chose qui n'est ni intentionnel ni non intentionnel, et dont le défaut d'intentionnalité (car il s'agit bien d'un défaut) ne doit pas s'entendre à partir d'un horizon humain qui servirait de paradigme (c'est l'erreur d'une grande part de l'intelligence artificielle que de vouloir prendre comme modèle l'intelligence humaine selon une recherche mimétique).

Esthétiquement parlant, il s'agirait donc de mettre en place des dispositifs révélant cette étrangeté quotidienne de la relation humain-ordinateur, cette confrontation jusqu'à l'absence entre une visée intentionnelle et autre chose qui nous est profondément étrangère,

incompréhensible, qui donc mettrait en cause jusqu'à notre propre visée, si nous ne la réduisons pas à la projection de notre intentionnalité selon un réglage instrumental.

QU'EST-QUE LA DISLOCATION?

02 07 06

On perçoit habituellement la dislocation sous l'horizon de l'utilité : la dislocation consisterait ainsi à passer de l'utilisable à l'inutilisable. Ce changement d'état de l'objet le ferait disparaître. L'objet s'identifierait alors totalement à sa fonction. L'objet disloqué est jeté, recyclé ou gardé comme un vestige et mis de côté.

Or, qu'entendons-nous au sein même du mot dis-location? N'y a-til pas dans ce terme comme l'indication que quelque chose change de place ? La dislocation serait donc, pour un objet, le passage d'une place à une autre ? Ou mieux encore un changement plus profond et radical dans ce que la localité même signifie ? La dis-location disloque-t-elle la territorialité ? La dis-location disloque-t-elle les relations entre déterritorialisation et reterritorialisation puisqu'on ne peut plus faire retour à l'état initial de l'objet après qu'il ait été disloqué ?

Un des noeuds de la problématique de la dislocation est bien l'hylémorphisme d'Aristote. En effet, par dislocation on entend traditionnellement une transformation si radicale dans l'équilibre entre la forme et la matière, équilibre qui définissait la fonction utile de l'objet, que celui-ci semble s'écrouler sur lui-même. La matière est encore là, mais la forme s'est multipliée, divisée, fragmentée sans que cette division ne soit celle d'un objet machinique où chaque pièce est emboîtée à une autre selon une nécessité qui définit la causalité du fonctionnement tout autant que la finalité de l'usage. La division de la dislocation met à mal l'identité de la forme. C'est un puzzle. Il faut retrouver la place de chaque fragment et une fois le puzzle recomposé, on n'aura qu'une simple image de l'objet, face à soi, posée à terre, inutilisable encore puisqu'en mobilisant l'objet il se disloquerait à nouveau. Il reste des espaces vides entre les fragments. Chaque élément de l'objet disloqué est devenu une espèce de localité. On ne peut s'empêcher de penser aux échelles de temps qui travaillent les minéraux, qui produisent les pierres, immenses échelles dont les êtres humains sont exclus, eux qui regardent les pierres en pouvant imaginer cela.

La dislocation du World Trade Center fut un processus complexe. Il s'agit là d'une image, non du phénomène (dont nous n'avons aucune idée), des images qui ont été diffusées à la télévision.

Dans un premier temps l'édifice dans sa solidité. Puis une frappe, un enfoncement, une explosion. Des flammes, l'attente. Un deuxième avion. La répétition du premier événement, comme sa mémoire et son avenir. Ensuite, le suspend, l'incendie qui se propage, les corps qui commencent à se jeter du haut des tours (la dislocation touche à la mortalité des mortels) et la dislocation proprement dite, l'effondrement, le nuage de fumée, de poussière qui recouvre tout, effaçant l'image, transformant une partie de la ville en lieu d'invisibilité. Ensuite les gravas, les morceaux, les fragments, et la localité qui s'ouvre sur une béance, un espace laissé vide.

La frayeur laissée par ce vide, puis le désir (politique) de trouver un sens à cette vacuité, de boucher à tout prix ce trou, de mettre cette béance dans un ordre, de lui donner une fonction, de rattacher cette image de dislocation à l'une des fonctions les plus grandes et les plus instrumentales qui soient à notre époque : le pétrole qu'on extrait, qu'on arraisonne pour utiliser un vocabulaire heideggerien. En souhaitant donner du sens à cette dislocation, on produit d'autres dislocations dont nous n'avons pas ou peu d'images, mais que nous pouvons imaginer, que nous avons imaginé au cours de ces longues années.

Explosion, fragmentation, destruction des guerres menées au nom de la reconquête du sens et de la fonction. D'autres mortels mourants dont nous savons la présence à cause de toutes ces images manquantes, de toutes ces images qui n'ont jamais été tournées (si les cinémathèques tentaient de définir le corpus des images réalisées, ne faudrait-il pas à l'ère des flux numériques dresser la liste des images manquantes ? De celles qui n'ont pas été enregistrées pour en garder la mémoire ? L'absence d'image ne devient-elle pas elle-même un événement ?). D'autres mortels encore, enfermés « comme » dans les tours du WTC, prisonniers de l'absurdité de cette reconquête du sens, à Guantanamo ou ailleurs. Récit de gens enlevés, torturés, relâchés, sans autre raison que cette reconquête. Sens contre non-sens devenu sens.

La dislocation est devenue une hantise, et elle ne cesse d'avoir lieu, encore et encore, produisant comme des échos dans une cavité irrégulière où les sons rebondiraient, tantôt proche, tantôt lointain, revenant à leur force sonore initiale même si le temps lui avance, quoi qu'il en soit, mais les répliques de la dislocation ne dépendent plus de ce temps, elles sont d'un temps du fantasme, de la projection et de l'imagination qui ne veulent laisser aucune place à la vacuité.

Mais se pourrait-il, en regardant autrement la dislocation, en la regardant d'abord comme image, en en ressentant les qualités, les tonalités, que quelque chose d'autre que la forme et que la matière advient ? La dislocation serait-elle alors perçue autrement qu'un vide à boucher ? Et ne pourrait-on pas laisser la dislocation suspendue, en modifier la vitesse, tantôt lente, tantôt rapide, pour en découvrir le rythme propre tout autant que le devenir, rechercher sa traîne visuelle ?

Le logos de la programmation: rhétorique et mathématisation
01 07 06

Les relations entre le langage comme logos et le langage comme programmation sont une problématique importante pour qui veut comprendre ce qui est caractéristique des technologies contemporaines. On a beaucoup glosé sur l'esthétique du code ou sur l'art de la programmation en oubliant souvent de remettre en contexte cette glose dans le débat entre philosophies analytique et continentale, autre façon d'apercevoir deux conceptions du langage qui s'oppose au premier abord. Cet oubli n'est pas anodin, il n'est pas simplement un choix méthodologique excluant certains champs et en incluant d'autres, il résulte sans doute d'une occultation. Car ce débat structure notre relation même au langage et aux techniques.

On sait bien l'usage qu'Heidegger, par exemple, fait du langage mécanisé par la machine à écrire, mécanisation à laquelle il s'oppose, mécanisation que Jacques Derrida[261] déconstruit comme conjuration de l'écriture à deux mains envers l'écriture mono manuelle de l'inscription manuscrite. Si on peut trouver quelques raisons à la dénonciation de la technicisation du langage visible dans les appareillages modernes tout autant que dans certaines branches de la philosophie analytique, on ne peut mettre de côté le caractère performatif des technologies langagières. Qu'on le veuille ou non, elles ont des effets qui bouleversent nos existences quotidiennes.

Si d'un certain point de vue théorique elles peuvent être comprises comme une dégradation (mais au regard de quel état originel au juste ? Et l'évolution du langage peut-elle être pensée comme une dégradation qui suppose la mise en place d'une origine et d'une fin ? Connaissons-nous la fin du langage ?), d'un autre on doit pragmatiquement en comprendre les conséquences sur nos vies quotidiennes (avec l'informatique) et analyser les raisons de ce changement à grande échelle.

L'argument principal reléguant le langage programmatique hors du langage est de dénoncer sa mathématisation et sa réduction à des éléments simples, réduction qui transformerait le logos en simple instrument langagier. On exclut ainsi la programmation de la sphère du logos.

Toutefois, deux arguments viennent contrecarrer cette approche :

1. Si la programmation n'est pas un logos, son usage quotidien par le biais de l'ordinateur (usage qui est souvent subi puisque les utilisateurs ont affaire avec un GUI standard) modifie bel et bien notre logos quotidien. Quelle est la relation entre langage informatique et logos quotidien dans l'usage instrumental ou non instrumental des ordinateurs ? En quoi utiliser des logiciels transforme-t-il non seulement notre manière de parler, mais également notre façon d'être au langage ? Et le fait d'être interfacé à des technologies langagières (puisque la programmation traite bien des unités de langage furent-elles simplifiées) pour « communiquer » avec d'autres, ne modifie-t-il pas également le logos de façon radicale ?

2. À l'origine même du désir de programmer, n'y a-t-il pas le noeud, certes complexe à retracer, du logos ? Peut-on même séparer les deux ? Ne devrait-on pas repenser l'horizon grec comme conjonction entre rhétorique (art du langage) et mathématisation du langage ? Et faudrait-il dès lors opposer ces deux approches comme on le fait habituellement, plutôt que d'en voir l'intrication complète ? Car la rhétorique est un art au sens de la tekhné, elle est bien instrumentale en ce sens (en vue de convaincre et à destination d'une communauté, celle des citoyens), tout comme la mathématisation du langage est la confrontation quelque peu désespérée entre un héritage (le langage naturel) et un devenir (la mathématisation).

Il ne s'agit aucunement pour nous de dire que le langage de la programmation et le langage du logos sont un seul et même langage, de les identifier, mais de montrer que ces deux langages sont inextricables, toujours en dialogue, toujours en relation. On peut trouver de nombreux exemples de cet échange ininterrompu, par exemple en analysant la matière langagière de différents environnements de travail :

Un langage pseudonaturel avec Director,
un langage axiomatique avec l'AS2 et 3,
un langage manuel avec Mas Msp,
un langage de la mémoire avec les scripts dans Photoshop.

Certaines pourraient s'étonner qu'on place sur le plan de la programmation ce dernier élément, Photoshop n'étant pas un environnement de programmation. Il y a souvent dans la programmation le fantasme d'une pureté du code qui est aussi le fantasme d'une origine sans faille[262] Ce fantasme est bien sûr une manière de rejouer la pureté du logos. Nous plaçons le scripting sous Photoshop dans le champ de la programmation, car par programmation nous entendons une opération langagière qui va donner un résultat asynchrone, un langage de l'anticipation et de la prévoyance.

[261] Papier machine, Jacques Derrida , Galilée, 2001 / Heidegger et la question, Jacques Derrida, Flammarion, 1993

[262] Il est en ce sens très amusant de voir certains débats dans la communauté artistique sur l'usage du logiciel Processing qui privilégie cette pureté du code. On voit par quelle tradition ce discours de la pureté et de l'origine est surdéterminée.

Programme ne veut-il pas dire ?
Du grec, avant, et, écrire (voy. GRAPHIQUE).
En d'autres termes, programmer consiste dans un premier temps à mettre en place une cause, puis dans un second temps à lancer l'effet. La relation de cause à effet n'est pas immanente, elle est elle-même un acte (par exemple quand on compile un script). Ne faudrait-il pas penser qu'alors que dans notre existence quotidienne les causes et les effets du langage sont enchaînés les unes aux autres, les technologies langagières (rhétorique et mathématisation) ont pour objectif de délier les causes et les effets et de faire de l'être humain l'élément décisif qui régit la relation entre les deux, déliaison qui permet la réitération des mêmes effets ?

Un autre exemple démontrant l'inextricabilité des effets de rhétorique et de mathématisation. La communauté de programmeurs autour du logiciel Flash a vu sa manière de s'exprimer changer radicalement avec le changement de rhétorique de l'entreprise Macromedia puis Adobe. On est passé d'une communauté mettant en avant le partage de petits scripts (comme moyen pour l'entreprise de pénétrer un marché) à une communauté offrant des environnements de programmation, des classes de code, etc. suivant en cela parfaitement l'évolution de la gamme de produits et la façon de programmer dans l'IDE Flash, puis dans Flex par exemple (comme façon de pénétrer le marché des grands comptes). Ainsi, des effets de langage courant sont en relation avec des manières de programmer.

IN-FORMATIONS ET IN-FORMES

24 06 06

1° Terme de philosophie. Action d'informer, de donner une forme.
Provenç. informacio, enformacio ; esp. informacion ; ital. informazione ; du lat. informationem (qui signifie action de former, de façonner), de informare, informer.

La production artistique est traditionnellement une production de formes comme le prouve la définition juridique qui limite le champ artistique aux formes et en exclut les concepts. De nouvelles formes sont apparues que l'on peut nommer « information ». Celles-ci ont comme particularité d'avoir non seulement de nouveaux matériaux et de nouvelles propriétés, mais aussi d'avoir une nouvelle genèse. De ce mode de formation très particulier, l'information tire un mode d'individuation qui lui est propre.

L'une des questions que les artistes se sont posées (il suffit de relire le Journal de Giacometti) est de savoir comment garder le principe de genèse d'une forme dans cette forme même, comment garder sa dynamique et pour tout dire le principe même de sa métastabilité ?

L'époque du pop art, qui n'est finalement pas si éloignée de nous, gardait des traces du principe de genèse informationnelle en répétant par exemple avec de légères variations la même forme. Cette répétition différentielle permettait de donner à imaginer la métastabilité d'une forme, par exemple d'un portrait de Marylin Monroe, son identité en même temps que sa plasticité. L'information (c'est-à-dire la façon dont elle prend forme, dont elle apparaît et dont elle persiste) dont parlait le pop art était une information mass médiatique : beaucoup de récepteurs pour très peu d'émetteurs. Cette différence dans la relation médiatique expliquait cette répétition de la différence : la même forme répétée comme il y a autant de destinataires, l'unité d'une image dans la diversité des perceptions reproduites dans une seule et même image.

Que devient cette in-formation quand l'information a un aussi grand nombre de canaux d'envois que de réceptions ? Sans doute Reynald Drouhin dans Des Frags envisage-t-il une transition avec le pop art. Ses mosaïques inversent la relation de répétition et d'identité du pop art. Ce sont des images différentes qui produisent, in-forment, une seule et même image. Cette inversion est une façon de dire le changement du statut de l'information : la multiplication des envois, la normalisation de la perception esthétique, ou plutôt la volonté esthétique de retrouver de l'unité dans la diversité des formes in-formées.

Avant même le Web 2.0, une logique du sampling et du remixage a été mise en place. Celle-ci est l'étape qui suit l'inversion du pop art. Elle produit de l'information à partir de l'information et montre donc sa genèse même et la façon dont elle circule. L'in-formation ne produit pas de nouvelles formes[263] en se reproduisant, en circulant, elle se modifie selon le principe de la rumeur. Une information, rencontrant une autre information, s'hybride et produit un surcroît d'information. La capacité, toute relative, d'aller piocher dans les sites se revendiquant du Web 2.0 et une façon de généraliser les phénomènes de déterritorialisation (l'extraction des données) et de reterritorialisation (j'intègre le résultat de cette extraction dans un nouveau contexte).

La compréhension de la façon dont les informations asynchrones et numériques se produisent, se répandent, sont perçues et gardent dans l'ensemble de ces processus des traces de leurs genèses, est l'un des enjeux de la production d'in-formes artistiques.

---

[263] De là sans doute l'absurdité de la définition et de la protection juridique de l'oeuvre qui la définie comme la production d'une nouvelle forme, reprenant l'idéal classique de l'art comme originalité. L'originalité étant un certain mode de genèse des formes, mode supplanté par d'autres actuellement. Tout se passe comme si le droit loin de protéger la production artistique était le gardien d'une certaine conception dépassée de l'oeuvre d'art, conception garantissant une compréhension partagée d'un point de vue social.

IMPLOSION

11 06 06

La salle de bain est en faïence blanche. C'est à peine visible, mais si on se penche on voit que certaines jointures entre les carreaux sont moisies. L'atmosphère est humide. Le bain est à l'ancienne, sur pieds et courbe. Il est rempli de sang mélangé à de l'eau. On se demande où est passé le corps dont provient le sang, car le bain déborde presque. Plus rien ne pourrait y rentrer. Et les murs sont propres, aucune trace d'un corps qui aurait été traîné. Comme si le corps s'était fondu dans le liquide qui s'écoulait de lui. Autre solution : le corps a été vidé de son sang dans un autre endroit et le liquide a été soigneusement écoulé dans le bain. La scène est un dispositif. L'enchaînement des causes et des effets est à reconstituer.

CONTEMPORAIN ET POP

08 06 06

Certaines formes bouleversantes à une époque deviennent avec le temps des lieux communs éculés. L'introduction des objets courants dans la nomination artistique s'est transformée en bric à brac de brocanteur. La valorisation de la culture populaire des médias est devenue un cynisme répétant ce que chacun connaît déjà. Et quant à la position réactionnaire défendue par certains prônant une critique du contemporain et de son exigence absurde parce qu'incessante de nouveauté, elle méconnaît notre époque tout autant qu'elle ne fait réagir qu'à une autorité qu'elle reconnaît en la niant discursivement.

C'est à la notion même de contemporain qu'il faut s'attaquer aux côtés ou à côté de Georges Didi-Huberman pour démontrer combien l'exigence de contemporanéité à soi est le fantasme d'un temps identique à lui-même et occulte certaines stratégies artistiques majeures (dans l'art vidéo avec le délai par exemple) où les fils du temps s'entrelacent dans l'inextricabilité du passé, du présent et du futur.

Déconstruire le contemporain ce n'est pas le critiquer (critique qui rejouerait sur une autre scène le métadiscours qu'elle dénonce) c'est analyser les structures de pouvoir qu'il met en jeu, c'est être à côté et non avec. La question de la production du nouveau ne me semble pas absurde aujourd'hui, malgré le sentiment que notre époque a tout vu tout connu et qu'ainsi le sentiment de déjà-vu se généralise, si toutefois on repense la notion même de nouveau dans un sens qui ne serait pas celui de la modernité. C'est je crois le sens, incompris, de la pensée esthétique de Lyotard qui loin d'un postmodernisme d'après la modernité invoque dans L'inhumain une résistance sans projet critique, une résistance qui est à l'intérieur même du flux et de la mégapole, mais qui ne s'en rend pas complice, une résistance idiote qui détourne sans influencer l'événement. Résistance (au sens électrique du terme), car les industries culturelles de leur côté s'organisent, reconfigurent, inventent un modèle esthétique et organologique d'un nouveau genre.

La discrétion donc plutôt que le sempiternel discours sur les médias, sur la culture pop, sur une époque prétendument gazeuse (manière de garder un discours imprécis).

Sortir du monde de l'art, car ce monde, défini, redéfini, dédéfini, etc. comme autoréférencialité perd de son intérêt lorsqu'on sort de la période moderne. Le nombre d'expositions qui n'ont comme objet que l'exposition elle-même, la relation entre l'institution ou le public ne produit rien d'autre qu'une redondance sans doute conceptuellement pensable, mais esthétiquement faible.

Le flux des médias et le flux des consciences, leur surprenant parallélisme comme timbre secret.

IMPLOSION

07 06 06

La guerre n'avait pas commencé. Elle n'en portait que le nom. Il y avait parfois des explosions, mais sans conséquence. Un épais nuage de fumée, une détonation sourde, mais pas d'éclat, pas d'objet brisé, aucune victime, rien qui puisse présager d'une destruction. Après l'explosion rien de connu ne manquait, tout était comme avant, la rue était intacte. Les dimensions des explosions variaient. Elles prenaient parfois la largeur d'une rue, parfois elles étaient presque invisibles à l'oeil nu, sur le coin d'un trottoir ou sur le pan d'un mur, elles devenaient alors un nuage de poussière. Cette poussière qui s'infiltrait partout et qui faisait disparaître les objets les uns après les autres. Elles avaient lieu selon un cycle que personne ne comprenait. Ils avaient peur.

DRAPS

04 06 06

Le matin, la même tonalité affective. Selon sa proximité qui est toujours, à ce moment-là, une distance de quelques millimètres. Non pas les souvenirs. Non pas la remémoration, effort de la visée vers le passé. Mais simplement, elles. Celles que j'ai croisées. Quelque chose est en reste, irrésolu. Les histoires se sont accumulées. La fin d'une histoire n'est pas le début d'une autre et pourtant ça s'arrête, ça rompt. C'est rompu. Le matin, la même tonalité affective. Une galerie de portraits, de peaux, de saveurs. Quelques images d'été. Elles. Chacune d'entre elles. Elles ne se confondent pas. Elles ont gardé leurs noms. Cette expérience. Celle que nous n'avons pas partagée même si nous l'avons connu ensemble.

Elles ne sont pas à leurs places. Elles restent avec moi. Ce ne sont pas elles, puisqu'elles continuent à vivre leurs vies dont je n'ai aucune connaissance véritable. Ce ne sont pas des souvenirs du passé, mais la distance des peaux. Une tendresse sans crainte pour ce qui est parti, raison de ce qui est resté, sans objet. Le matin, la même tonalité affective. Ce sont des présences, des spectres. Chacune d'entre elles. Des traits physiques que je suis le seul à connaître, même elles n'en ont aucune idée. La jointure de leurs mains, le dos, les épaules, peau sur la clavicule, caresse. Pas leurs corps, pas mon corps, caresse. Ni l'un, ni l'autre, ni distance, ni proximité. Effleurement. La résistance d'offre un corps à un autre corps. Et la respiration.

La journée commence ainsi.

APRÈS L'ÈRE DES MÉDIAS, LE FLUX

31 05 06

Si l'époque médiatique se présentait comme un nombre restreint de canaux unilatéraux destinés à un nombre important de récepteurs, et du simple fait de cette quantité relevait d'une qualité autoritaire d'imposition, l'époque des flux est toute différente. Pour la comprendre, il faudrait :

1. Analyser l'analogie entre les flux technologiques et les flux de conscience à partir de l'horizon ouvert par la phénoménologie.
2. Décrire la manière dont les techno-logies du flux, qui sont bien en ce sens là du logos, constituent peut-être une autorité, mais sans métalangage venant subsumer les individualités.
3. Replacer cette époque des flux dans l'histoire de la subjectivité et du nihilisme à une période, la nôtre, où chacun semble vouloir se présenter comme une victime (les discours victimaire et de repentance sont devenus étrangement dominants et sans doute sont-ils autre chose que ce pour quoi ils se présentent).

À partir de la compréhension des technologies des flux, il devient possible d'envisager la production esthétique après le pop-art qui répondait bel et bien à l'époque médiatique, à la domination de certains métalangages. Le pop-art dans sa neutralité affichée était sans doute encore une réaction face à un pouvoir, à des systèmes, à des structures. La période des flux n'est plus seulement celle où un prétendu pouvoir d'aliénation se laisse dénoncer, fut-ce en intégrant immédiatement sa critique. Elle relève d'une dissémination des langages sans structure transcendantale qui viendrait expliquer, dans l'après-coup théorique, la dynamique de cette perturbation.

En ce sens, la production artistique ne saurait plus élaborer un discours distinct et audible parce qu'elle ne viendrait plus se placer sur/contre une autorité localisable. La période du pop-art en troublant les frontières entre les domaines esthétiques (arts visuels, publicité, mode, cinéma, rock, etc.) a ouvert la voie à cette indistinction, c'est-à-dire à cette informe structurel au travers duquel nous pouvons tout juste deviner la silhouette de notre temps.

UN PEUPLE D'INFORMATEURS

25 05 06

Une grande partie des blogs sont en fait moins des producteurs d'informations qu'ils ne relayent simplement celles-ci. En voyant les fils de syndication qui agrègent des contenus, on aperçoit des redondances. Le plus souvent les blogs sont des transmetteurs d'informations, ni plus ni moins, ils « font part ".

Il y a en ceci un choix économique : écrire sur une information existante c'est moins difficile qu'écrire au sens strict du terme, c'est-à-dire témoigner de quelque chose d'inanticipable. Relayer une information est peu coûteux en terme de responsabilité, puisque n'étant

qu'un relais je ne saurais être accusé d'en être responsable (il faudrait là revenir à la relation entre philosophie du droit et poststructuralisme portant sur l'écriture, à la manière de Jacques Derrida par exemple). Relayer c'est appartenir à un futur calculable qu'on peut retrouver ailleurs sur un autre site, la redondance d'une information permet l'évaluer de son importance hors d'une référentialité externe.

Et puis cela va aussi dans le sens d'une gazéification de l'écriture : avec les blogs, l'écriture est partout, jamais autant d'alphabétique n'a été écrit et publié, mais si l'écriture est partout elle n'est en un autre sens nulle part, parce que relayer de l'information ce n'est pas en produire, c'est être un simple maillon, ce n'est pas introduire dans la communauté des lecteurs l'à venir que suppose l'écriture même. Cela va donc dans le sens d'une massification de la culture pop. Sans doute cet inanticipable au sein de l'écriture pourrait avoir lieu, d'une autre façon avec d'autres moyens, par découpage, triturage, transformation de l'information originale, mais bien souvent le seul ajout du blogueur est ses 'pensées' (parlons plutôt de réaction) à l'information qu'il reproduit. On aura beau jeu de démontrer que la reproduction est une forme de création, on aura oublié le processus d'individuation en cours de route.

Du fait de cette fonction partagée de transmetteur, les blogs ont un air de famille (il faudrait analyser finement le parcours d'une information dans la blogosphère pour déconstruire les autorités langagières ou si vous voulez les 'sources') et qu'ils appartiennent au flux, le reproduisent, le répètent et stylistiquement sont si proches. L'écriture/lecture (cette expérience de l'intimité distante) ne suppose-t-elle pas une suspension du flux ? Et s'il n'y a pas d'en dehors du flux, alors comment le réitérer en le suspendant en son sein même ?

L'individuation n'est plus singularité de l'écriture. C'est un peuple d'informateurs. Le peuple ne manque plus, c'est l'oeuvre qui est à présent en attente. Et nous ne l'attendrons pas.

LE DÉSIR DE FAIRE CINÉMA: UNE ESTHÉTIQUE DE LA PRODUCTION

17 05 06

Le mode de production cinématographique n'est pas neutre. Derrière la fantasmatique du cinéma dans laquelle nombre d'artistes contemporains tombent, le cinéma étant par définition une machine de projection, il y a une instrumentation technique.

Cette dernière produit des effets, un temps de retard, un délai entre l'invention et sa concrétisation. Filmer en 35mm (oublions ceux qui se concentrent sur cette « belle image » sans y apercevoir une machine idéologique de réalité) suppose un certain coût qu'aucun artiste ne peut assumer seul. Il doit donc avoir affaire à des intermédiaires dont dépendent totalement la réalisation du film. Cette dépendance n'est pas nouvelle, ce qui l'est c'est la quantité de celle-ci. Ces intermédiaires sont des investisseurs, quelque soit le sens et la finalité de cet investissement, ce qui signifie que l'objet cinématographique est une valeur d'échange et donc un symbole et donc une représentation. Le cinéma du fait de sa technicité de production est dans la mimésis.

« Le désir de faire cinéma » si commun aujourd'hui, ce symptôme de notre époque, est souvent le désir de produire une esthétique à effet, d'où la surenchère technique, à partir de standards connus, chacun ayant ses repères esthétiques dans le cinéma. Il y a donc là une émotion profondément conservatrice qui n'est pas une ironie, la production étant plus forte (dans la constitution de la temporalité) que la perception. « Le désir de faire cinéma », ce sentiment confus : on ne sait pas très bien pourquoi, mais on pense toucher là le public, est en fin de compte fondé sur une constitution déterminée de la réalité, et loin d'avoir un rapport critique à celle-ci, certains artistes viennent répéter cette constitution dont les sources sont déjà anciennes et bien installées. À voir la production de films sur pellicule photo sensible dans le champ de l'art contemporain, on sourit doucement d'une telle naïveté.

Jean-Luc Godard, indépendamment d'ailleurs de son travail visible, est sans doute le coeur symptomatique de ce fantasme.

Il y a tant et tant d'autres images moins évidentes, moins visibles, moins présentes à investir, à déconstruire, à murmurer.

A TRAVERS LA FENÊTRE

05 05 06

La psychanalyse fait ses premiers pas à travers les paysages d'un monde bouleversé par une invention technologique majeure, le chemin de fer qui, avant d'être un événement historique, est un véritable traumatisme affectant les catégories de l'espace et du temps.

Nouveau moyen de transport, le train se prête à tous les transports et Freud, grand voyageur souffrant d'une phobie du train dès 1890 (et il faudrait remarquer combien le train est lié à la peur du XXe siècle, entre la mythologie de la première projection des frères Lumière le 6 janvier 1896 et les images de la déportation - la sidérodromophobie évolue au cours du temps), utilise à plusieurs reprises la

métaphore ferroviaire pour parler du temps de la cure. Mais, c'est en 1913 que la métaphore ferroviaire, utilisée pour énoncer la règle fondamentale, déploie toute sa puissance d'évocation pour exposer le dispositif analytique.

Avec le défilé du paysage, où chaque plan découpé par la fenêtre en chasse un autre, la métaphore ferroviaire articule le temps, l'espace et la mémoire. Le paysage vu du train se donne et se retire, comme l'inscription sur le « bloc magique », selon le travail rythmique des investissements dans le système de perception conscience que Freud considère « à la base de l'apparition de la représentation du temps ». Le dispositif analytique, avec la règle fondamentale de la libre association selon le modèle du paysage découpé par la fenêtre d'un compartiment de chemin de fer, convoque d'emblée la dynamique du transfert et de la résistance comme le chemin détourné nécessaire à la levée du refoulement. La scène primitive de la psychanalyse se découpe dans l'encadrement de la fenêtre d'un compartiment de chemin de fer qui apparaît comme un point de fuite de ce qui se dévoile à l'intérieur du compartiment.

Ne faut-il pas dès lors étendre encore la problématique ferroviaire et lier ce dispositif technologique à l'utilisation de plus en plus fréquente au cours du siècle dernier du concept de flux pour décrire les phénomènes de la conscience (Bergson, Husserl) ? Un flux ne s'arrêtant jamais comme un train sans gare, un flux comme la lueur diffusée par le projecteur cinématographique. Un flux comme esthétique énergétique est toujours lié à un réseau comme dispositif technique. Remarquons aussi que l'expérience du voyage ferroviaire a été utilisée comme métaphore scientifique pour la théorie de la relativité et la physique quantique. S'il y a une pensée de la marche de Kant à Kafka en passant par Baudelaire, il y a sans doute une pensée du train de Freud à Heidegger et au-delà.

A L'IMAGE DE L'ÉCRAN

28 04 06

Les relations entre l'écran et l'image sont symptomatiques de notre manière de percevoir. Le fait est remarquable qu'encore aujourd'hui les deux sont identifiés dans la plupart des cas, l'image venant remplir tout l'écran. Ou, ce qui revient au même, que certaines recherches tentent de nous immerger dans l'image (réalité virtuelle) produisant moins un hors-champ qu'une image à portée de main ou de regard.

Toutefois, de plus en plus d'images se séparent de leur identification à l'écran et au désir d'immersion. C'est le cas de certains vidéo-clips, des télévisions d'information boursière, des chaînes de grille de programme, etc. Ces images instaurent une nouvelle relation (instrumentale) aux images et aux écrans, c'est-à-dire à ce support très particulier, « fente » par laquelle on voit. Ce qui a été fait dans le domaine des arts plastiques (la question du cadrage comme question même du support) est en oeuvre dans le domaine des images numériques.

Jean Paul Civeyrac : Interstices est une tentative pour utiliser des images cinématographiques préexistantes en les replaçant dans leur géographie de tournage et ainsi de les mettre à distance, de voir les bords de l'image. S'il y a une psychogéographie urbaine, il y a aussi peut-être une psychogéographie du processus de production et de tournage. Quand nous voyons une image nous nous demandons comment elle a été faite, quel a été le contexte de sa réalisation (question posée par Platon dans la République, livre X), nous voyons cet autre hors-champ, l'équipe autour qui se prépare, la caméra qui se déclenche, mimésis, mais sans représentation.

Replacer des séquences de films dans un environnement stylisé en 3D c'est produire un autre hors-champ, un hors-champ bien visible, celui des lignes du modèle filaire, mais comme s'il avait été vidé de ses couleurs et de ses textures. C'est un retour à Revenances, à la hantise des lieux. Décrire un lieu sans le représenter c'est simplement dessiner des lignes géométriques.

C'est aussi se replacer dans une tradition du cinéma spatialisé qui s'oppose dans une certaine mesure au cinéma industrialisé, parce qu'il est techniquement complexe. Ce cinéma spatialisé tente de répondre à un cinéma où la temporalité est le seul élément structurant (l'espace lui étant soumis). Dans le dialogue entre Lang et Godard, il y a tous ces schémas du cinéaste allemand où il se souvient de tous les plans, de la position des choses plus que de l'enchaînement temporel. Et Gus Van Sant qui dessine Elephant, le parcours de chaque personnage, l'espace de l'école en son entièreté. L'imaginaire cinématographique (du cinéaste) est-il temporel (entendez narratif) ou spatial (structural) ? Il ne faut pas choisir entre ces deux options, mais simplement voir quelles sont les articulations entre l'espace et le temps, articulations et dosages multiples qui définissent une esthétique. C'est sans doute par une place de plus en plus importante accordée à l'espace que la fiction variable se singularise. De nouvelles relations entre le tournage et le montage voient le jour. Filmer consistera à capter certaines données d'une scène. Grâce à cette captation, il sera possible au montage de créer les plans, les travellings, la caméra sera dite virtuelle. Le passage d'image 2D à une captation 3D est une perspective passionnante d'un point de vue esthétique. On peut nommer 2D3, les technologies consistant à prendre un matériel 2D pour le traduire en représentation 3D.

LE TRAIN ET L'INVENTION DU CINÉMA

28 04 06

Il y a des affects techniques, le transport ferroviaire est l'un d'entre eux. L'invention du réseau ferroviaire a provoqué autant qu'il a été provoqué par un certain affect. En dérangeant la relation entre l'espace et le temps, le train (et toute l'infrastructure qui va avec, lire à ce propos « Les concepts fondamentaux de la métaphysique » d'Heidegger et la thématisation du temps qui s'étire dans la gare) nous a transformés radicalement.

Il s'articule depuis longtemps au spectacle de la projection cinématographique. Regardez ces images, la légende veut que les spectateurs soient sortis en courant de la salle prenant peur que le train ne les écrase. La terreur est le récit de cette mythologie, pas le référent lui-même.

À la fin de sa vie, Abel Gance était dans une chaise roulante. Il voulait être poussé pour se sentir comme une caméra sur un travelling. La première scène du Mépris (1963) est ce regard de la caméra sur des rails qui se retourne sur nous pour nous enfoncer dans le noir (des affects). L'objectif « fait le noir » pour paraphraser le titre d'un livre d'Alain Fleischer.

STYLE ET DUPLICATION

25 04 06

Éviter le style, l'intention, l'expression. « Ils pourront y croire s'ils le souhaitent. Il faut simplement ménager un espace vacant. »

Passer de la reproductibilité technique à la duplication technologique. Cette dernière n'est pas simplement la continuation de la première, car elle introduit du langage, un traitement de l'information, des opérations d'un autre ordre : traductabilité, itérabilité, variabilité. Le pop art appartenait au monde des médias et des industries. Nous sommes d'un monde d'une autre qualité (de monde), celui des flux et des technologies. D'un côté le pouvoir et de l'autre les puissances.

La neutralité de Warhol (il faut voir cette photographie où il pose devant un Apple en tenant la souris d'une main malhabile et sur l'écran son image dupliquée à l'infini) était sans doute une réponse intéressante face au pouvoir qui intégrant la critique la désamorce d'avance. Warhol dont il faudrait encore comprendre l'héritage, lorsqu'il parlait fréquemment de son projet d'image volante réalisée avec l'E.A.T. Warhol dont il faudrait entendre le désir de travailler, de continuer à travailler encore et encore, au milieu du bruit, au milieu des autres qui ne font que passer, d'avoir aussi certains rapports sociaux éliminant toute dialectique, refus que l'on retrouvait dans sa posture « politique ». Mais qu'en est-il maintenant de la réponse, qui ne saurait être pop, faite aux flux, à la multiplicité des sources d'informations ?

LES TECHNOLOGIES DU QUOTIDIEN

19 04 06

Je ne m'intéresse finalement qu'aux technologies du quotidien, qu'à celles que nous utilisons. Les autres technologies, celles qui sont faites sur mesure pour un projet artistique particulier ou celles qui utilisent de la R&D me semblent toujours un peu suspectes. En effet, elles risquent d'être une projection de l'avenir et de se rattacher à la conception moderniste de la technique comme moyen de certaines fins anthropologiques, pour le dire rapidement : un mieux pour l'humanité. Ou encore : le moyen de réaliser des idées. Je me méfie des artistes qui disent utiliser les technologies de demain : sont-ils devins ? Pourquoi n'utilisent-ils pas celles qu'ils ont sous la main ? De plus, cette approche technologiciste a des implications importantes sur la manière de produire, car il faut souvent utiliser des compétences externes, informaticiens et ingénieurs spécialistes, ne pouvant que réaliser l'idée de l'artiste qui dès lors ne rencontre pas une matière, mais essaye simplement de réaliser quelque chose qui est dans sa tête.

Les technologies du quotidien ce sont celles que chacun utilise chaque jour de façon indifférenciée sans que nous le remarquions vraiment. Il ne s'agit même pas de les rendre conscientes (comme si l'art et la conscience avaient un rapport), mais simplement d'en jouer, de les déplacer, de les compliquer, de les détourner, non pas en vue d'une autre fin (meilleure), pour témoigner simplement que c'est sans fin.

UNE HISTOIRE INCERTAINE

13 04 06

Plutôt que de jouer d'une interactivité contrôlée fonctionnant autour de dilemmes simplistes ou de chemins multiples, essayer plutôt de faire trembler l'équilibre entre fiction et narration en produisant une histoire incertaine.

Incertaine : le lieu typologique d'énonciation est indéterminé, mal déterminé, surdéterminé. On ne raconte pas une histoire, on laisse des traces d'histoires possibles. On ne croit donc plus au pouvoir narratif, à l'autorité du narrateur, au métalangage qui rapporte quelque chose à un auditoire. On n'abandonne pas pour autant l'imaginaire, mais on le laisse en formation dans un état métastable. On ne s'intéresse pas à l'interactivité comme système causaliste (le comportemental restant en ce domaine fondamentalement déterministe), on s'attaque à ce qui est raconté, c'est-à-dire à l'imaginaire lui-même. Non pas à qui énonce (le narrateur, le choeur, l'interprète, l'ordinateur, etc.), mais à ce qui est énoncé, un « qui » d'une toute autre nature, car il n'a pas besoin d'identité, il ne se réduit pas à un échange anthropologique.

Incertaine : quelque chose est raconté, mais on ne sait pas quoi, on est pas sûr de ce qui est dit et par qui c'est dit. Ainsi, on ne pourra pas raconter à son tour ce qui nous a été raconté, on n'appartiendra pas à la longue chaîne de la transmission (derrière laquelle il y a parfois le fantasme de conserver l'origine avec tous les risques d'un désir forcément violent et meurtrier de retour à celle-ci). Pour raconter à son tour on devra rendre compte de cet inhumain sans narrateur, de cette histoire en l'absence de métalangage. Ce ne sera pas simplement une réinterprétation, mais la sauvegarde du possible, c'est-à-dire d'autres histoires à venir. Non la conservation du passé dans la transmission, mais l'ouverture inanticipable, et pour cette raison obscène et monstrueuse, de l'avenir.

La quantité ici est importante, car faire une histoire dont personne ne peut faire le tour c'est changer de logique par rapport à la condensation narrative classique. Cette dernière fonctionne sur une multiplicité interprétative dans un espace restreint parce que le support utilisé est fini. Face à une fiction variable, on sait d'avance qu'on ne pourra pas tout voir, et que la totalité ne bouclant par sur elle-même, ne pourra pas faire retour sur nous, fut-ce idéologiquement. Cet excès entraîne une certaine indifférence, quelque chose qui est à la limite de la perception, sa bordure.

L'ESPACE: UN AFFECT TECHNOLOGIQUE

10 04 06

Lorsque nous sommes face à l'écran, nous promenant sur Internet, c'est tout un réseau d'affects qui se tisse. Et chacun de ces affects, qu'ici nous séparons des autres d'une façon simplement théorique, a des origines antérieures aux supports technologiques.

Il y a sans doute dans la navigation quelque chose d'un sentiment de maîtrise qui tente de gagner du temps en gagnant de l'espace (explorant des possibilités nouvelles de celui-ci), régime maritime qui n'est pas sans rapport avec les grandes explorations entre le 16e et 18e siècle.

Il y a encore la promenade, figure du flâneur thématisé par Walter Benjamin et Charles Baudelaire, figure anonyme de celui qui se perd dans la foule, dans le réseau urbain, dans les entrelacements des ruelles parisiennes. On ne pense qu'en marchant (de Kant et ses promenades journalières à Kafka).

Dans chacun de ces cas, c'est un certain régime de la motricité aidée par une technologie (interne ou externe au déplacement) qui se relie à un certain affect. Pour quelle raison les affects sont-ils profondément liés à un mode de déplacement. C'est que ce dernier est une articulation esthétique entre le temps et l'espace : quand je me déplace la jointure espace/temps, toujours sous-jacente à mon existence, se présente de façon plus explicite et est thématisée comme telle dans le déplacement. La qualité du temps et de l'espace selon le déplacement varie.

Que penser dès lors du déplacement ferroviaire ? De ce regard que nous perdons dans la vitre pour fixer le paysage défiler sous nos yeux et se perdre dans notre déplacement ? Comment oublier ces millions d'êtres humains qui au fil des deux derniers siècles ont pris le train, ont ressenti cet étrange affect du déplacement ? Et cet ébranlement du démarrage ? Et ces arrêts en gare ? Et les billets ? Et ceux qui les vérifient ? C'est sans doute parce que le train articule le transport à l'habitation (on y dort, on y marche, on y mange, etc.) qu'il est l'un des affects techniques les plus puissants dans notre dispositif esthétique actuel. Il faudrait analyser finement la façon dont le train configure de part en part nos attentes, nos déceptions, nos sensations lorsque nous nous déplaçons (dé-placer: en changeant de place changer ce que veut dire le verbe « placer »). Rattacher à chacune des expériences ferroviaires des affects. Comprendre pourquoi l'origine du cinéma (l'affect du XXe siècle) est le train des frères Lumière, à Abel Gance, jusqu'à Alfred Hitchcock et au-delà.

VIVRE EN COMMUN

05 03 06

Des personnages vivent en commun des expériences sans se connaître. Il y a des liens entre eux, des liens qui ne sont pas logiques simplement des rapports, des sauts parfois brutaux, parfois plus lents. Ils sont seuls. Ils sont ensemble. Pas sur le même plan. Ces individus vivent en commun quelque chose, ce quelque chose est le récit sans narrateur de Sur terre.

On peut partager un mot-clé sans avoir rien d'autre en partage.

RÉSISTANCE ET INCIDENT

25 02 06

La critique de la société de consommation est de plus en plus fréquente dans les expérimentations artistiques, en particulier au théâtre. Cette critique n'est pas nouvelle, elle a même un goût du siècle dernier. Elle est acceptée par les médias, car elle remplit le rôle de la critique nécessaire au dispositif social, elle circule dans le flux. En reprenant les clichés et en croyant les critiquer, elle les rejoue.

La notion même de résistance (en temps de paix) suppose une position d'autorité qui reconduit structurellement l'autorité qu'elle conteste. Et c'est pour cette raison que la scène du théâtre est particulièrement adaptée à une telle dénonciation. Avec la consommation il s'agit bien d'une scène, d'une représentation avec des lignes de partage entre ceux qui voient et ce qui est à voir, entre eux et nous. La guerre, discours contre discours.

L'incident est tout autre. Avec l'incident il ne s'agit aucunement de critique (c'est-à-dire de mettre en scène la crisis, la crise, effet de style si connu chez les philosophes et les artistes qui annonçant la catastrophe concrétisent leurs discours, leurs effets esthétiques), d'un métalangage pouvant critiquer de l'extérieur un objet. Avec l'incident il s'agit d'apercevoir ce qui au sein même des phénomènes se décalent, s'individuent, se différencient, fait défaut, fait rature, fait biffure. L'incident est en ce sens une approche phénoménologique, qui part de l'existant, du présent, d'un ici et maintenant (et non d'une projection dans un prétendu avenir libérateur ou aliénant). L'incident n'est donc ni nostalgique, ni avant-gardiste. Ni pour ni contre quelque chose, les technologies par exemple. L'incident remarque juste ce qui est, les configurations actuelles et se gardent bien d'élaborer des jugements au nom d'une morale, d'un devenir humain, que sais-je encore.

CURSEUR ET NARCISSISME

23 02 06

Une part importante des individus travaillent et ont des loisirs devant un ordinateur, de sorte que les interfaces utilisées ont des influences profondes sur la façon qu'ils ont de percevoir et de configurer le monde. S'il faut mener une critique raisonnée de la notion de métaphore logicielle en suivant l'axe ouvert par Nietzsche[264] et Derrida, il faut également réfléchir aux conséquences moins visibles des interfaces logicielles.

Ainsi, la notion même de curseur construit une relation inouïe entre l'oeil et la main, puisque je regarde ce que ma main indique, le curseur étant le lieu de transduction entre les mouvements manuels et les mouvements du globe oculaire. Que faisons-nous devant un ordinateur ? Nous suivons du regard un curseur qui « traduit » notre manualité et ainsi nous nous observons, nous inspectons notre corps en tant qu'il est un corps avec organes (cAo), un corps non pas fragmenté, car la fragmentation supposerait un certain état préalable unifié, mais un corps organisé. Cette inspection est une figure contemporaine du narcissisme.

Quel est le sens de ce narcissisme quand celui-ci touche de façon aussi proche, aussi intime au corps même ? Quelle est la signification de ces journées à observer le mouvement de notre main, à remarquer le synchronisme entre l'oeil et la main ? Dans Se toucher toi j'ai tenté d'élaborer un piège narcissique qui se retourne sur lui-même parce que ce qu'on croyait relever de soi, relève en fait d'un autre.

D'un point de vue esthétique, on peut penser que ce narcissisme technologique (bien différent du « narcissisme primaire » de Stiegler, concept dont j'aimerais déconstruire un jour l'usage au regard de son origine freudienne) rentre en affinité avec le paradoxe du sens intime, cette scission du sujet avec lui-même et qu'ainsi son usage peut permettre un retour différencié à soi, la sensibilité s'autodifférenciant et se percevant au sein même de cette différence.

LA VACANCE

117 02 06

[264] Nietzsche et la métaphore, Sarah Kofman

L'interactivité est devenue un mot fétiche que chacun s'approprie, l'élargissant au-delà des processus informatiques, l'étendant au champ de la participation dans les arts visuels. L'interactivité est un lieu commun. Quel usage pouvons-nous en faire ? Pourquoi produisons-nous des dispositifs interactifs ?

Nous ne cherchons pas là la participation utopique du public devenu coauteur de l' » oeuvre », mais plutôt à rendre explicite la causalité (l'interactivité est une chaîne déterministe) en la réduisant à sa plus simple expression. Le caractère explicite de la causalité permet de sortir de l'herméneutique et d'ouvrir une place laissée vide au regardeur qui peut, par la vacuité de l'interactivité, reprendre sa propre réflexivité, saisir une nouvelle fois dans un soubresaut les conditions de sa perception. C'est dire là que l'interactivité n'a pas d'intérêt en soi, n'est pas signifiante, mais permet de produire ce vide nécessaire à la perception.

L'expérience à La Chapelle a été révélatrice de cette vacance de l'interactivité. Ainsi, « Lecture » qui était la reprise d'un dispositif antérieur « My voile » a laissé le public sans voix, au sens où les spectateurs arrivaient dans la salle et pour certains restaient assis, muets alors même qu'ils « devaient » interagir avec le microphone. Les enfants par contre, comme souvent, agissaient très intuitivement avec le dispositif. Or lors de la précédente présentation, les spectateurs interagissaient. Cette différence de comportement est simplement liée au fait que « Lecture » fut montré dans un théâtre, dans cet espace très spécifique surdéterminé par toute une histoire. L'interactivité sonore ne servait donc là qu'à révéler la nature de l'espace investi, rien de plus, rien de moins.

L'AMATEUR

17 02 06

À une époque où les savoirs sont de plus en plus incertains, où les autorités vacillent, la réaction se fait sentir, violente. Ces mêmes autorités se crispent, ces savoirs deviennent des spécialités, on en appelle à une réaffirmation de l'autorité. Cela va du discours le plus médiatisé (la reprise en main de la jeunesse) jusqu'aux sphères plus scientifiques. Les secondes ne sont pas très différentes des premières, le tout se mêle dans un flux dont personne ne connaît la direction et la fin.

Il devient dès lors difficile de s'affirmer comme un amateur dans le sens le plus péjoratif d'amateurisme et le plus ouvert de la simple curiosité pour ce qu'on ne connaît pas, de celui idiot qui est sans savoir. Surtout quand dans cette stature on frôle les territoires délimités des spécialistes excédés par tant de bavardage. Pour parler il faut dès lors être autorisé par une autorité réputée supérieure et indiscutable, une autorité donc, qui est tout sauf scientifique si on entend par là la faculté de questionner de façon ininterrompue.

Dans le domaine artistique, qui n'a pas de singularité et qui semble se comporter de la même manière que tous les autres domaines d'activités humaines, parler en amateur, en ignorant, affirmer son non-savoir comme délimitation même de son savoir, fait frémir lesdits spécialistes qui sentent bien que par une telle méthodologie c'est tout l'édifice de leur autorité qui s'effrite. En se définissant comme un amateur, ignorant et aussi bien spectateur que producteur, on échappe rarement à la critique d'un populisme sous-jacent. Si de surcroît on explique que l'amateurisme est un concept généralisé, on remet en cause les savoirs spécialisés qui se recroquevillent sur eux-mêmes.

L'amateur est à opposer au spécialiste. Il y aurait un art de l'amateur expérimentant, tentant, hésitant, se trompant. Et un art du spécialiste : cette étrange catégorie d'artistes qui, le plus souvent sans malice, adopte tous les clichés du milieu auxquels ils appartiennent, adoptant des références, des recettes et des postures que seuls les artistes, critiques, étudiants peuvent « comprendre ». Mais cette compréhension n'est que l'illusion du partage d'un univers référentiel, le plus souvent mal compris et c'est aussi pourquoi tant de gens ont une certaine joie à appartenir au milieu de l'art contemporain, appartenance illusoire, ignorance réifiée que rien ne pourra venir perturber, mais plus réjouissante que la simple perception désarmée des travaux artistiques eux-mêmes.

Et c'est certes ce public, et uniquement celui-ci le plus souvent, qui vient aux expositions. Mais qui gardera l'exigence insensée de celui qui est sans savoir ? Qui gardera une place, sans doute jamais réalisée, à celui qu'il ne connaît pas, à cet anonyme dont nous croisons le chemin dans la rue et qui nous regarde ? Ceux de la foule sont les seuls auxquels nous pouvons nous adresser en restant une puissance sans pouvoir.

La salle
15 02 06

Tentons un instant de redonner à la salle de cinéma son étrangeté inactuelle.

Imaginons un peu avant son apparition ou un peu après sa disparition. Regardons-la de l'extérieur. Tâche difficile comme si nous étions toujours à l'intérieur, comme si elle était impossible de la penser extérieure à nous, comme si elle avait été à l'origine même de notre faculté de penser et d'imaginer.

Mais faisons cet effort. Regardons de biais. La salle de cinéma aura été le fantasme d'un espace obscur où le peuple regardait la lumière d'une machine. Imaginons cette étrangeté : nous étions ensembles en tentant de nous oublier les uns aux autres et nous aimions ce sentiment d'oubli, comme si pour nous retrouver face à des images il nous fallait oublier ceux qui nous entouraient, oublier une certaine solidarité, la sédition de la perception, elle contre tous les autres.

Imaginons encore un instant ce lieu, vide, quelques chaises, identiques, absolument identiques les unes aux autres, l'écran vide lui aussi qui n'est qu'une surface de réception et le regard fixé non sur la source de la projection, mais sur cette surface blanche et neutre. À présent imaginons toutes ces salles dans le monde, quasiment identiques les unes aux autres, l'incroyable puissance de cette machine idéologique. Imaginons-la pour nous forcer à imaginer sans elle, sans son aide.

DÉTERMINÉS

12 02 06

Chaque lieu est déterminé par une utilisation et c'est la conjointure entre cette instrumentalité et cet espace qui produit une mode de relation. Comment échapper, déconstruire, déjouer ces déterminations ? N'est-ce pas en vidant toute fonction expressive ? L'expression et l'utilisation auraient une parenté, car tous deux supposent une sortie au dehors : l'expression est une fonction disjonctive de l'intériorité et l'utilisation instrumentale une projection de la main. Les deux supposent une mise à distance réflexive : je « me » vois m'exprimer comme je « me » vois utiliser. Cette réflexion n'est pas une répétition narcissique de l'identique, mais le paradoxe du sens intime où ce « je sens » est perçu comme exercé sur soi non par soi.

Les arts questionnent depuis longtemps déjà cette conjointure sous les notions de contexte et dispositif. Le geste de Duchamp concerne bien sûr une déconstruction du contexte qui, il faut bien le remarquer, est aussi une critique de l'expression (la fausse signature) et de l'utilisation (changer l'usage d'un objet manufacturé).

C'est peut être dans cette réflexion active à propos de la détermination des espaces que les arts peuvent « résister » aux industries culturelles qui elles déterminent espace après espace afin de rentabiliser l'investissement de leur imaginaire. Les industries tentent de standardiser le moindre fragment d'espace devenu Luna Park ou ville américaine fermée sur elle-même qui privatise l'espace public (Rifkin). Ne pas accepter de détermination a priori de l'espace, ne pas tenter d'en créer (ce qui reviendrait à reconduire la logique industrielle), c'est définir chaque expérience esthétique comme un dispositif.

L'INDÉTERMINATION DES ESPACES

05 02 06

Les espaces normés du musée, de la galerie ou de la salle de cinéma correspondent chacun à des époques historiques. Le premier à l'ouverture postrévolutionnaire des palais. La seconde à l'émergence d'une économie bourgeoise. La troisième à une économie industrielle de masse. Ces différents espaces sont également à relier au statut historique de l'artiste et en particulier à son mode de singularité qui a varié au cours des âges passant du mépris pour les arts mécaniques à la notion romantique d'un artiste global intégrant les différents arts. Chaque de ces espaces et de ses statuts se superposent dans le temps, car ils durent plus longtemps que les raisons qui les ont vus naître.

Si ces espaces sont historiquement datés, quels sont les espaces qui émergent actuellement comme lieu de l'art ? L'activité de monstration artistique n'est pas très différente des autres activités et suit les évolutions du reste de la société, tout au plus est-elle un peu en avance du fait de son statut exploratoire et expérimental, et encore. Ce n'est pas les lieux d'exposition qui changent c'est la nature même de l'espace qui devient indéterminée.

L'exposition des expérimentations artistiques n'a pas de nouveaux lieux, et en ce sens toutes les tentatives pour créer un nouveau standard de monstration ont échoué, mais s'infiltrent dans cette indétermination spatiale que nous expérimentons tous. Il ne s'agit pas de se rassurer en disant que la galerie c'est finie, que le musée est terminé ou que les salles de cinéma sont désertées, car ces lieux persisteront dans leur disparition même, ils ont des spécificités, une certaine teneur esthétique. Il ne s'agit pas de se rassurer en disant que tout cela est fini et qu'il s'agit d'aller de l'avant, telle une avant-garde, ouvrant des friches, instanciant des TAZ, que sais-je encore. Il s'agit plutôt de déconstruire la réification des espaces pour un usage déterminée : tel lieu sert à telle chose. Et d'adopter un lieu pour une action donnée, pour un temps donné, selon un protocole précis. Ce lieu ne deviendra pas le lieu définitif de l'action, mais un lieu de passage pour celle-ci.

Bien sûr, éviter la réification des structures est impossible. Nous y sommes nous-mêmes soumis. Il s'agit plutôt de rester vigilant et joueur quant à cette réification. Que notre échappée se sache impossible et qu'ainsi elle puisse répéter son échappement.

DES PERTURBATIONS SANS RÉSISTANCE

03 02 06

Il s'agit de perturber la quotidienneté des individus, car celle-ci est oublieuse. Elle refoule ses structures et par là même est porteuse de Terreur.

Les lieux consacrés perturbent-ils encore la quotidienneté ? Ne sont-ils pas plutôt devenus des lieux où, sachant que nous serons perturbés, nous accordons cette place ? Ce sont des lieux réservés et par là même réintégrable dans le connaissable.
Il y a sans doute deux enjeux :
Perturber les flux informatifs.
Perturber l'espace public.

Ces deux perturbations ont des apories, car pour les premiers, ces flux sont régentés par des puissances économiques qui ne laissent comme perturbation que ce qu'elles peuvent réifier. Pour les secondes, on passe insensiblement de la perturbation à la distraction socio-culturelle.

Il y a donc à ménager des espaces très particuliers qui ne sont ni intérieurs ni extérieurs aux structures réifiées, mais à leur lisière qui questionnent donc leur identité en perturbant leurs propres limites. C'est par exemple le cas du netart sur Internet qui bien que n'étant pas hébergé sur les grosses autoroutes peut croiser le chemin d'un internaute quelque peu perdu. C'est l'antimonumentalité d'événements dans l'espace public. Non une grande perturbation, dont la grandeur même serait un moyen de la réintégrer dans le flux quotidien, mais dont l'insignifiance, la quasi-invisibilité interrogent le seuil de notre perception et donc l'usage que nous faisons quotidiennement de celle-ci. Qu'est-ce qui nous rend attentifs ?
Il n'y a à demander à aucun pouvoir politique, administratif, économique de ménager ces espaces. Il s'agit de les prendre.

COMMENT LIRE À L'ÉCRAN?

03 02 06

Le texte et l'écran sont différents en bien des points et en particulier la tradition du texte semble reposer sur l'espace, celle de l'écran sur le temps. En effet, je parcours du regard l'espace de la page, passant d'un mot à un mot, d'une page à une autre, d'un espace à un autre; tandis que les images écraniques nous ont habitués à un défilement temporel.

La télévision en particulier, mais aussi le cinéma, procède d'une temporalité chronique. Ce n'est pas dire là que l'écran n'est pas un espace, mais son mode de lecture ne procède pas principalement de la spatialité. L'espace de l'écran s'oublie d'une certaine manière, on s'y immerge, fut-ce temporairement, pour laisser place au défilement temporel qui s'associe de façon intime à notre flux temporel. C'est pour cette raison qu'au cinéma l'espace filmé est construit par le temps machinique. C'est aussi pour cette raison que les « informations » télévisuelles produisent une série temporelle très particulière où chaque événement chasse le précédent dans une chronologie que rien ne semble retenir si ce n'est son ordre même de diffusion, c'est-à-dire sa grille horaire.

Or le support privilégié du texte devient de nos jours l'écran. Ce choc de l'espace et du temps, qu'on ne saura associer simplement comme une seule et même structure a priori en oubliant leur tension essentielle, questionne bien sûr une évolution temporelle de la lecture tout autant qu'une évolution spatiale de l'écran. Et on trouve de nombreux symptômes de ces transformations : qu'aura été le concept de « réalité virtuelle » dans les années 80 si ce n'est la tentative de spatialiser l'écran grâce au visiocasque avec un hors champ fonctionnant non plus par indice comme au cinéma ou à la télévision, mais comme possibilité de s'y déplacer et de le découvrir ? Et que penser des tentatives sur les chaînes de télévision boursière ou d'information de faire défiler temporellement du texte à l'écran, ce défilement ne dépendant plus de la vitesse de lecture décidée par le lecteur ? La temporalité de la lecture était une variable actualisée par le lecteur, elle devient un phénomène inscrit sur le support de mémoire lui-même qu'il faut suivre. Quant à l'écran, nous cherchons à renverser sa temporalité et nous rêvons d'en faire quelque chose de spatial : les écrans de plus en plus nombreux intégrés à l'espace urbain en sont un des signes. Car avec ces écrans nous ne sommes plus « dans » l'image, l'image est « dans » l'espace et signale ses bords, son champ et son hors-champ, nous voyons la ville autour. Ou encore les nombreuses expériences d'écran holographique, dont Star Wars est le paradigme, qui tentent de faire que l'image soit dans l'espace et dont les démonstrations portent toujours sur une nouvelle lecture des images : non plus une vision temporelle et passive, mais une manipulation active de celle-ci, manipulation qui est un mode esthétique prenant appui sur l'espace non sur le temps.

On peut donc penser que la lecture devient un temps de projection, tandis que l'écran devient une surface spatiale. Il ne s'agit pas d'une inversion des rôles, inversion qui consisterait finalement une simple résolution dialectique, mais plutôt de deux pôles métastables, de

deux pôles en tension entre le temps et l'espace, signalant l'écart entre les deux plutôt que le résolvant. Les recherches menées par Julie Morel (soumission, générique, énumération) et moi-même sur le texte et l'écran ces dernières années ne me semblent pas avoir d'autre sens que celui-ci : problématiser cette tension ou encore comment lire à l'écran ? Claude Closky me semble également aller dans cette direction quand il fait défiler du texte sur un écran d'ordinateur. C'est aussi la raison pour laquelle je relie ces recherches avec celles menées sur le cinéma, Readonlymemories, qui tentent d'inverser la relation entre le temps et l'espace de l'écran filmique.

LA DISTANCE DU PRIVÉ ET DU PUBLIC

02 02 06

La production artistique n'aura été que la production d'une certaine disposition spatiale, c'est-à-dire d'une certaine distance entre un objet et un sujet. Regardez toutes les stratégies complexes à la Renaissance, par exemple l'usage du miroir pour voir un tableau comme si ce n'était pas le sien. L'esthétique devra donc s'entendre non comme n'appartenant qu'à un des deux pôles, mais comme étant dans l'entre-deux de leur relation et de leur tension. L'esthétique intégrant la perception comme la formation même d'un objet déterminé. Le fait que la relation qui nous lie/délie au monde environnant ne va pas de soi est démontré par notre expérience quotidienne : jamais nous ne pouvons nous arrêter à un état, toujours le devenir, le changement, la mutabilité continuent.

On aura mal compris mes tentatives sur internet depuis 1996, si on les réduisait à un intérêt technologiste pour une prétendue utopie du réseau ou pour un protodandysme parisien se plongeant dans les technologies à défaut d'autre chose. La question, ma question était celle de la relation en tant que celle-ci n'est jamais acquise, jamais conquise, ni (d'une certaine manière) perdue. Et la relation d'un sujet à un objet, de deux sujets entre eux n'a de lieu que le lieu, c'est-à-dire que la temporalité relationnelle est avant tout disposition d'un espace qui ménage la distance. On aurait tort de croire, esthétiquement parlant, que la distance est un produit du temps (le temps qu'on met à parcourir un espace), l'espace porte en lui-même la distance, car je ne peux être à la place d'un autre corps si ce n'est à le tuer. Cette indis-position des corps les uns par rapport aux autres, est une distance que nous ne pouvons pas phénoménologiquement dépasser, mais qui fonde en même temps toute relation : se mettre à la place de l'autre, parce que justement c'est impossible.

Donc, la relation n'a d'autre lieu que l'espace et aucun espace n'est seuls, il y a toujours des espaces à côté de cet espace, l'assemblage varié de ces espaces forme un monde toujours en devenir, c'est-à-dire réassemblé, reconfiguré. L'esthétique de la disposition spatiale est dépendante pour une grande part de sa relation privée/publique, seule/à côté, isolée/rassemblé. Les domaines privé et public ne sont pas des domaines strictement séparés, il y a toujours une dialectique insoluble entre eux, toujours un peu de public dans le privé et de privé dans le public. C'est ce qui hante la loi et le droit que cette dialectique créant des monstres où on ne sait plus vraiment qui on est parce qu'on ne sait plus vraiment où on est : chez moi, chez toi, chez nous.

Notre temps joue cette dialectique privé/public de façon très singulière en l'intensifiant : il n'y a sans doute jamais eu autant de privés dans le public et réciproquement. Le monde est chez soi par l'intermédiaire de l'espace de l'écran. Au dehors dans le monde, je porte ma demeure. Les technologies remplissent un rôle non négligeable par rapport à cette intensification. Réaliser des sites Internet expérimentaux (entendez fonctionnant anormalement) c'était une manière de questionner la dimension publique du domicile privé qui est le lieu d'Internet. Mettre en place des dispositifs publics comme Standard ou Psychogéographies, c'est une manière dialectique de questionner à présent le devenir privé de l'espace public. Ou encore, vieille question : comment faire communauté des singularités ? La communauté n'est pas fondée sur une identité subsumant les individualités, les réduisant pour ainsi dire dans un métacorps. Elle est plutôt dialectique, distance du sujet (qui n'est sujet de rien, assujetti à rien) avec d'autres corps, conscience de cette distance.

LE MÉDIOCRE

31 01 06

Ce n'est pas une question nouvelle que celle de l'autobiographie non emblématique, que ce désir de mémoriser des expériences sans que celles-ci aient la prétention d'être utile à d'autres et que sans pour autant elle se limite à la finitude du personnel. C'est la quasi-vocation d'un homme ordinaire qui sait que sa « médiocrité » est la seule chose qu'il a à partager et qu'elle ne fait pas objet de partage selon l'axe de l'emblématique, du subsumable, du « je pourrais dire n'importe quel homme » (Nouvelle Vague, JLG).

Tout ceci n'est pas nouveau. Ce qui l'est c'est le contexte social. Ce qui l'est c'est les nouvelles conditions de rétention et de mémorisation de l'expérience personnelle. On aura beau, tel un romantique exaspéré par tant de médiocrité, dire que cela ne fait pas oeuvre, que ces blogs, que ces ordinateurs où s'inscrivent jour après jour tout ceci, je veux dire toutes ces choses individuelles, on aura

simplement marqué une volonté a contrario de…, on aura pas même tenté de comprendre ce qui nous arrive à présent dans nos existences et dans nos mémoires, dans ces inscriptions.

J'ai déjà dit combien je m'interrogeais sur l'avenir de l'historien, sur la notion même d'archive alors même que nous constituons des documents (et je ne suis pas sûr que ceux-ci deviendront des archives selon les mêmes procédures de validation qu'au siècle dernier tout comme les événements médiatiques ne sont plus seulement validés par les journalistes), mais sans hiérarchie, sans le filtre sans doute salutaire pour le métier historique du trop peu d'inscriptions. Il faut aussi s'interroger sur le devenir de l'autobiographie, car derrière celle-ci se cachait une certaine conception anthropologique : mon expérience sera sans doute utile à d'autres. Cette anthropologie avait quelque chose de l'humanisme, d'un commun entre les expériences, je le nommerais l'emblématique. Et ce dernier était supposé d'abord par l'autobiographe, puis par le lecteur, un contrat de départ : si je te lis, c'est que je partage quelque chose avec toi, tu pourras m'être utile.
À présent, chacun pense cela, mais sans doute pas dans le régime de l'utilité. Ce qui fait peut-être objet de partage est l'incertitude (ou la variabilité) sur le communicable. Les conditions de communication ne sont pas balisées d'avance. Ce qui est mémorisé n'est pas garanti d'avance dans sa circulation vers d'autres, en d'autres termes l'inscription peut exister sans diffusion. L'inscription matérielle de la mémoire a été dépendante d'une certaine diffusion : peu d'inscription beaucoup de lecteurs, jusqu'au sommet des médias industriels du XXe siècle. Que devient l'inscription quand les modalités de diffusion sont modifiées de façon aussi radicale qu'avec le réseau : les lecteurs sont tout aussi bien des inscripteurs.

Chacun dépose à la surface du réseau, et sur ses disques durs et autres supports, ce qui lui arrive. Et dans le même temps, ce n'est pas poussé à bout. Pousser par exemple la mémorisation : ne rien oublier, c'est bien sûr impossible, mais se dire pendant une durée déterminée, qu'on va tout enregistrer. Ce « tout » est une utopie bien sûr, une tension vers. Ou encore : le croisement de notre mémoire, et pas seulement du récit quotidien du blog, avec la géolocalisation, un repère absolu dans l'espace qui signale le « ici ». On parle de psychogéographie, peut-être serait-il temps d'élaborer un mémogéographie : revenir sur les lieux où on a vécu, se souvenir, dans le décalage même de la mémoire, revenir sur les lieux qui évoquent la mémoire.

DE LA VARIABILITÉ ESTHÉTIQUE À LA MATIÈRE VARIABLE

29 01 06

On pourrait analyser l'histoire des arts visuels selon la problématique de la relation entre la variabilité esthétique (le fait que chaque regardeur fait l'oeuvre d'un point de vue herméneutique et perceptif) et la variable matérielle (comment un objet peut inclure en lui-même une variation). En suivant cette perspective (la variation lumineuse dans la peinture au XIXe siècle ou la variation des objets du pop-art), on verrait que faire varier un élément donné est un des travaux majeurs des arts. Il serait alors possible de localiser précisément l'endroit où ça varie, qui varie, comment ça varie. En typologisant de la sorte les variations, on définirait certaines modalités phénoménologiques et esthétiques des objets d'art.

La relation croissante entre les deux n'est certes pas nouvelle, mais avec les procédures informatiques elle s'est accentuée et radicalisée. En effet, les théories poststructurales et sémiotiques sont une promesse esthétique de variation, alors que l'informatique inclue la variation dans sa structure matérielle même. Borges, par exemple ne réalise que métaphoriquement la variation, il est obligé de la raconter, de la narrer. Et la variation a lieu dans l'écart entre le représenté et le représentable, entre ce qu'on peut dire et ce qu'on peut imaginer. L'imagination du lecteur se réalise dans cette lacune même du langage.

Avec les variables programmatiques, alors même que la notion de programme devrait faire penser à une anticipation et à un contrôle croissants, la complexification et les possibles changent de nature. Ce n'est pas la variabilité esthétique qui grandit, c'est celle de la matière elle-même, et c'est sans doute pour cette raison que les notions d'auteur, d'oeuvre, de public deviennent problématiques avec l'informatique. Tout ce qui pourrait fixer nettement des identités stables et sûres, est troublé.

Il n'y a pas d'opposition simple entre ces deux modes de variation. L'une de succède pas à l'autre selon un plan historique sous-jacent. Il faut plutôt comprendre leur relation comme une dialectique non synthétisable, fut-ce idéalement, comme une tension toujours en devenir. De sorte qu'il y a un parallélisme entre la variation de l'objet et la variabilité du sujet, parallélisme qui défait la stricte répartition sujet/objet. La variabilité technique sera le nom donné à la rencontre entre le devenir du monde et la mutabilité existentielle.

DE LA TRA(NS)DUCTION ENTRE UNE CARTOGRAPHIE ET DES VOIX

29 01 06

Nous définissons la notion de tra(ns)duction à la suite de Simondon en l'adaptant au champ des médias numériques : « Nous entendons par transduction une opération, physique, biologique, mentale, sociale, par laquelle une activité se propage de proche en proche à l'intérieur d'un domaine, en fondant cette propagation sur une structuration du domaine opérée de place en place : chaque région de structure constituée sert à la région suivante de principe de constitution, si bien qu'une modification s'étend ainsi progressivement en même temps que cette opération structurante (…) Il y a transduction lorsqu'il y a une activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour de ce centre ; la transduction est apparition corrélative de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui ne s'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples. »[265]

La tra(ns)duction concerne les expérimentations qui d'une part traduisent quelque chose en autre chose (ce qui est au fondement de beaucoup de processus informatiques) et qui d'autre part, dans cette traduction, font passer certaines structures d'une part et d'autre. Ainsi, les structures se répondent, s'entrecroisent, font réseau.

Pour donner un exemple, « La révolution a eu lieu à New York », traduit des mots (générés) en images par l'intermédiaire du site Google. Cette traduction est transductive dans la mesure où ce qui est narré dans les mots eux-mêmes concerne l'information, un certain état du monde, celui de Google et des États-Unis. Ce qui pourrait être aperçu comme un déficit dans la traduction entre le texte et l'image, puisqu'il ne saurait y avoir d'image traduisant parfaitement un texte et réciproquement, produit un écart qui fait émerger une nouvelle signification. Un défaut de traduction est une promesse de signification. Simondon en ce domaine nous est extrêmement précieux, car les concepts d'autodifférenciation, de déphasage, etc. permettent de comprendre comment les erreurs, les bifurcations, chemins de traverse sont autant de possibles. « Discours, figure » de Lyotard, malgré son âpreté méthodologique, permet de comprendre comment la différenciation, jamais acquise, toujours différée et rejouée, entre les discours et les figures, est un élément majeur de la production artistique.

LES MÉMOIRES DU RÉSEAU

22 01 06

Des millions de documents sont accumulés. Des photographies jonchent le réseau. Des vies entières se racontent. Elles ne disent pas tout, mais leurs lacunes tracent leur territorialité. Jamais aucune autre époque n'a vu une telle accumulation de mémoires (au sens des traces matérielles), une telle distanciation entre les sujets de mémoire et leurs objets (placés sur des serveurs distants). Nous ne portons plus notre mémoire, elle est loin de nous, rendue disponible par cette distance même.

Parcourir Facebook par exemple où tout se raconte, où tout se présente, où tout est marqué. Traverser les blogs dans leur médiocrité même, aimez cette médiocrité comme le signe le plus précieux de ce qu'être veut dire humain. Penser que la non-hiérarchisation actuelle des mémoires, leur non-sélection est un phénomène radical dont nous avons à apprendre. Laisser tomber les figures de l'artiste, de l'écrivain, de celui qui porte la voix, de celui qu'on n'oubliera pas. Préférer plutôt se trouver à proximité du médiocre, de ce quotidien-là. L'observer sans croire à une position extérieure et privilégiée. Chaque mémoire observe d'autres mémoires, puisqu'elles sont en réseau.

Et se demander si le métier d'historien existera encore dans quelques années, dans quelques décennies, et quel changement il subira du fait du changement matériel de nos mémoires. Qui dira ces blogs, et ces documents, et ces photos et ces notes de vies ? Qui racontera, archivera, classera ce fatras ? Qui sera à la hauteur de cette complexité inextricable de liens en tout sens, de relations inachevées et toujours en devenir ? Et les générations à venir, fruit d'une rencontre avec leur passé, que dira-t-elle, que pensera-t-elle, que sentira-t-elle dans l'inconscient historique de son corps, des traces que nous laissons ?

Peut-être est-ce pour cela que l'idéologie d'une mémoire absolue des technologies se superpose avec l'expérience matérielle d'un oubli : les pages s'effacent, les serveurs disparaissent, les CD deviennent illisibles, les disques durs se fragmentent. La mémoire des supports dépassera-t-elle la finitude de nos existences ou disparaîtra-t-elle avant/avec nous ?

EVÉNEMENT ET FLUX

19 01 06

Il s'agit de produire des événements réagissant, par exemple, à un influx extérieur traduit grâce à un senseur quelconque. Ces événements produisent une rupture, une variable change brutalement et entraîne, par exemple, le chargement d'un fichier. Il s'agit ensuite de produire de la continuité, de l'afflux, en créant des variables selon des décomptes donnés, variables qui changent de façon progressive par

[265] Gilbert Simondon, L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information, 2005

incrémentation prise entre un minima et un maxima. La simple relation entre ces ruptures événementielles et ce continuum incrémental permet, par ajustement subtil, la prise d'un comportement dans une installation.

Toute la question est alors de ne pas céder à l'esthétique interne du code. En effet, passant des heures derrière la machine à pianoter du code on a une forte tendance quasi corporelle à créer des boucles qui ne sont pas esthétiquement sensibles, mais simplement logiquement pensables (pour celui qui code). Il s'adresse alors à lui-même plutôt qu'à un public. C'est par exemple le cas des variables cumulatives qui, selon certains, donnent vie à l'oeuvre en accumulant les expériences réactives. Les variables changeront à la mesure de leur changement, telle interaction modifiera certaines variables du calcul et ainsi de suite. Mais cette vie n'est fonction que de l'entendement de celui qui produit le code, pas de percepts chez les regardeurs/acteurs.

Ce réflexe du codeur, qui est ensuite expliqué à grand renfort de théories néo-platoniciennes sur l'art du code (entendez des Formes Idéales) est une forme de réalisme du code. Celui-ci aurait une réalité in se et per se, réalité impliquant une certaine logique : l'algorithme aurait sa logique propre de développement qu'il faudrait suivre. L'oeuvre devient alors un produit de la raison mathématique qui laisse la sensibilité loin derrière elle. Mais il faut revenir, encore et encore, au simulacre de l'art et dire que nous faisons semblant, que peu importe la prétendue réalité algorithmique (une équation qui fait vraiment ceci ou cela) dans la mesure où il s'agit de répéter, pour le déconstruire, la performativité mathématique.

Il n'y a pas de convergence entre la beauté programmatique (simplicité mathématique) et la beauté artistique (différence des percepts).

LA BOUCLE DE L'INSCRIPTION

15 01 06

On sait que les conditions matérielles d'inscription modifient ce qui s'inscrit. La mémorisation n'est pas simplement un acte de rétention d'une matière préalable, telle la cire cartésienne, mais se forme au moment même de sa retenue. Je n'écrirais pas la même chose avec un stylo à bille et avec une machine à écrire.

Cette différence est encore plus sensible avec l'ordinateur, car c'est toutes les structures de mémorisation qui sont modifiées. Prenons l'exemple de ce blog, et de beaucoup d'autres, le narrateur est sur le back-office, une fenêtre lui permet d'écrire et de mettre en page son texte de façon intuitive, d'y ajouter des images, des vidéos ou du son. D'autres fonctions lui permettent de lier ce qu'il écrit avec certaines de ses archives ou avec d'autres éléments du réseau. Il va de soi que l'imagination du narrateur est modifiée par tout cet appareillage, que cette étrange voix intérieure (mais on pourrait tout aussi bien parler des mains qui pianotent sur le clavier) qu'il note est configurée de part en part par ce dispositif.

Que ce dernier soit performatif de son usage, voilà qui remet en cause l'instrumentalité de sa technicité. Mais voilà aussi qui nous entraîne dans une boucle étonnante où ce qui s'inscrit et les conditions de cette même inscription (mais est-ce bien la même ? N'y a-t-il pas alors en elle une différence ?) se modifient l'un l'autre, sans qu'on ait jamais la possibilité de déterminer clairement qui a été le premier à changer l'autre. Peut-être est-ce cela la mutabilité de la mémoire et des technologies : la remise en cause du déterminisme causal par une double performation.

LE DÉMONTAGE

11 01 06

Georges Didi-Huberman en problématisant la question du montage dialectique des images dans la revue Documents[266] met en scène un concept de dialectique non synthétisable, qui ne tend pas fut-ce idéalement vers sa résolution et sa synthèse. L'esthétique dialectique devient une puissance mettant en jeu des tensions entre des images. Les insularités visuelles sont montées à la mesure de leur dialectique propre qui s'entrechoque à d'autres, dialectiques, et ainsi de suite.

Mettant en relation l'art du montage bataillien et eisensteinien, Didi-Huberman montre combien l'entrelacs des images, par jeux subtils de différenciation, de tension et de vacuité, peut faire surgir une dynamique visuelle singulière. Mais que devient cet art du montage dans le contexte du réseau et des flux électroniques ? Les flux prennent la place des insularités visuelles. Une image est déjà en réseau, produit qu'elle est d'une recherche (sur Google par exemple), c'est-à-dire d'une action qui met en relation. Ce que nous voulons dire par là, à titre de simple proposition plutôt que d'affirmation, c'est qu'une image sur Internet n'existe pas en dehors du mouvement du corps de l'internaute qui de ses mains la fait surgir. Elle est bien sûr là physiquement sur le disque dur d'un serveur distant, mais son

[266] La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille

apparition est son ontologie même, et l'acte d'apparaître est dépendant d'une motion pour la faire surgir. Cette motion est une visée, une intentionnalité, et le fait que l'image ne subsiste pas en elle, mais dans l'acte de cliquer, de pianoter au clavier, modifie la présence de l'image.

Il y a sans doute un art du démontage. Prenant appui sur des montages déjà existants, des flux qui sont autant de contextes complexes impossibles à réduire à des atomes simples, cet art les met en relation et change ainsi leurs contextes respectifs. C'est un montage de situation(s), qui en montant démonte le contexte donné et produit un in situ autoperformatif. Le croisement de Flickr et de Google, par exemple, offre la possibilité d'un démontage inouï, illustrant littéralement les mots. Et cet automatisme machinique de la traduction, faisant passer d'un média à un autre, est un élément nouveau par rapport à l'art du montage que la photographie et le cinéma avaient élaboré.

C'est cet art du démontage, comme puissance positive qui performe la sédimentation des flux, que La révolution a eu lieu à New York met en jeu.

LA DÉPENSE DE L'INSTANT

05 01 06

Je souhaiterais revenir sur ce que j'ai écrit il y a quelque temps à propos de l'économie esthétique du temps et sur les temporalités courtes et à effet de ce que je serais tenté de nommer un causalisme programmatique. Ce mode de temporalité est profondément lié aux arts visuels, à la tradition picturale qui se livre souvent (pas toujours) ainsi. La difficulté est qu'aujourd'hui cette prise de l'instant est également adoptée par un mode plus puissant de l'image, douée d'une autre économie, l'image publicitaire. Le contexte de production des images a changé, nous le savons depuis des décennies, mais nous ne cessons de revenir au changement de cet état. C'est peut-être du fait de cette proximité entre l'économie temporelle de la publicité (saisissable en un instant, le passage d'une voiture par exemple) et l'économie temporelle des arts plastiques, que ceux-ci sont immédiatement digérés par les premiers qui reprennent toutes ses formes, tous ses tics pourraient-on dire. En jouant de cette proximité, comme Warhol, on arrive rapidement à une impasse. D'ailleurs les travaux programmés qui font très « arts plastiques » sont souvent comme de petits tableaux, avec de petits effets, avec de petits temps.

Une temporalité, résistant plus fortement aux temporalités publicitaires (la résistance devant moins s'entendre ici comme un acte dialectique de combat que comme une singularité, nous reviendrons à cette question), peut se mettre en oeuvre à travers des travaux qui complexifient le temps. Ces travaux relèvent sans doute plus d'une tradition théâtrale et cinématographique où les images prennent un certain temps à se déployer dans le jeu d'une attente et d'un désir du regardeur (voir à ce propos le très bel essai de Fleischer, Faire le noir). Que ce dernier puisse, sans compter, perdre son temps devant des images qui ne se réduisent ni à leur partie (séquentielle) ni à un tout (additif), qu'ainsi on voit des images et une image, et ceci, en deux sens de l'image bien différents.

Peut-être les arts visuels sont-ils pris par ce clin d'oeil de l'instant dans un fantasme d'immédiateté (d'absolu) qui aujourd'hui prend la forme d'une économie du temps, puisque la métaphysique réalisée est l'économie. Peut-être les arts narratifs, même si la place du narrateur est devenue problématique, ouvrent-ils la possibilité d'un temps irréductible et indécomposable. Un temps qui ne s'arrête pas, qui se suspend simplement (à la fin nous voudrions que l'histoire continue et dans la rature de son effectuation elle continue à travailler en nous, c'est dans ce creux là qu'il faut travailler). Un temps qui n'est pas présence, mais qui est différé.

INTENTION ET EXTENSION

29 12 05

Il y a des travaux artistiques intentionnels sur Internet. Ils se présentent selon le plan d'un mode d'emploi qui peut être explicitement placé en première page, ou être implicite. Ils ne dépassent pas l'intention de leurs auteurs (il n'y a rien d'autre à voir que le visible, on ne dépasse pas le cadre de la maxime minimaliste, mais sans le désaccord entre la maxime et la phénoménologie de l'oeuvre dans le cas présent). C'est par exemple le cas de ces travaux où un texte en première page annonce ce qu'il y a à voir, et ce qu'il y a à voir se voit en 5 secondes et se réduit à cet instant. La perception ne rentrant pas en conflit avec le concept annoncé. Bien souvent le « contenu » (il faut bien utiliser cette notion pour se tenir près de l'intention) est médiocre, fait d'idées convenues et politiquement correct (contre la guerre, pour la liberté, contre la marchandisation de l'être humain, etc.)

L'intention peut encore être implicite, mais dans ce cas le travail se résume également à une vision de quelques secondes. On a tout de suite compris, ou presque. Par exemple, on donne un titre « oeuvre » et on accumule une centaine de signatures diverses voulant sans doute indiquer que la réalité phénoménologique de l'oeuvre se réduit en fait à une simple signature, à une valeur marchandée de l'ego. Peu importe que cette idée soit un lieu commun. Peu importe que cette idée ne soit qu'une idée finalement et n'atteigne jamais le domaine des percepts.

Il y a d'autres travaux que je nommerais extensifs. Ils peuvent bien être conceptualisés et s'articuler autour de notions. Mais celles-ci ne viennent jamais à bout (par le bon bout) du travail, car ce dernier se confronte à l'étrangeté des perceptions. Ils sont extensifs dans la mesure où souvent leurs formes même est différenciées selon le sujet traité (une grande ressemblance dans la forme n'est pas un bon signe) et où ces formes sont étendues, distendues, diversifiées, intensifiées. Il peut y avoir une certaine démesure, non comme absolu, mais comme relativité des formes mêmes. Elles sont imparfaites et témoignent de leur imperfection, c'est-à-dire de leur devenir.

La question de l'image consiste dans le fait de produire une différenciation au sein même de la représentation, une dialectique non synthétique entre forme et informe. Cette dialectique a pour ennemi la reconnaissance anticipable de l'intention de l'artiste qui devient publicitaire produisant, comme on dit, des « concepts » non des percepts.

L'AMITIÉ DANS LES JEUX VIDÉO

27 12 05

Souvent, les jeux opèrent grâce à des sujets intermédiaires. La relation à l'action est indirecte, elle se réalise grâce à des « compagnons ». Les exemples en sont nombreux. Ainsi « King Kong » où les autres personnages nous indiquent la voie à suivre en nous devançant de quelques mètres, en nous appelant parfois, en nous faisant signe. D'autres jeux encore où un ami, un dragon par exemple, accroît notre pouvoir d'action. Insistons sur le fait que ce sont des sujets intermédiaires, notion qu'il faudrait confronter aux objets intermédiaires freudiens dans leur relation à l'absence et au langage.

Il n'y a pas seulement là une visée instrumentale (incorporer une aide dans le jeu lui-même), mais une manière narrative très particulière. Tout se passe comme si l'idée de l'action comme causalité directe sur le monde était remplacée par l'action comme réseau indirect en direction du monde. Les jeux nous racontent quelque chose dans l'entrelacs entre notre position de sujet (double) et celles d'autres sujets. C'est là toute la question de la visée intentionnelle dans les jeux vidéos : comment incorporer à la matière narrative elle-même l'intentionnalité en tant que celle-ci est normalisée (interfacée) pour pouvoir être prise en compte dans le caractère programmé du jeu ?

Mais c'est encore les « Sims » qui offrent le modèle le plus complexe, les créatures n'étant pas des doubles exacts de nous-mêmes, nous ne nous y identifions pas, mais des êtres mi-étrangers mi-familiers, auxquels nous tentons d'apporter le bonheur en satisfaisant les besoins. Ils ne sont pas vraiment humains: leur langage mime le nôtre sans être compréhensible, leurs manières d'être ressemblent aux nôtres, mais sont un peu absurdes. Ils s'affirment comme représentation que le joueur peut manier (et même tyranniser), ce qui leur accorde une certaine finitude et une humanité en l'absence d'êtres humains. Avec les Sims nous ne sommes pas dans une position divine, c'est nous-mêmes qui devenons les amis invisibles (un peu comme quand un enfant s'imagine un ami invisible ou quand un écrivain destine son écriture à cet ami parfait qui reste une promesse) de ces petits êtres. Toutes les analyses des Sims portant sur la position démiurgique du joueur simplifient grandement la posture ludique où nous sommes placés. En effet, les Sims ont eux-mêmes un système relationnel et social et nous y sommes d'une certaine façon intégrées. Nous ne sommes pas dans une métaposition, nous ne sommes pas à l'extérieur, il nous faut analyser précisément le jeu selon sa spatialité pour comprendre l'amitié. Nous sommes en même temps au dehors et à l'intérieur, pouvant passer d'une vision à une autre vision, car les murs (ce qui isole habituellement les êtres et se qui reconstitue l'intimité de la conscience) sont invisibles. Bref, notre amitié est transparente, nous traversons les murs, à la manière là encore de l'ami invisible de l'enfance.

La question de l'amitié, de cette amitié sans ami thématisée par Artistote, devient centrale dans la relation entre ludologie et narratologie. De quelle sorte d'amitié s'agit-il ? Quelle politique ludique de l'amitié ? Nous devrions passer des questions de l'identification et de la catharsis à celles de l'amitié, du compagnonnage, de la sollicitude pour comprendre par exemple dans les mondes persistants en réseau, comment un jeu vidéo nous raconte quelque chose. L'ami, dans les jeux vidéos, nous rapproche et nous met à distance de nous-mêmes. Je suis en confiance avec lui, il est un soutien dans le monde hostile du jeu, mais il n'est en même temps pas moi. Il apporte dans l'action quelque chose qui n'appartient pas (encore) à mon intentionnalité et permet donc de relier ma visée avec celle du jeu, de faire que les deux visées communiquent pour que l'action elle-même, qui est au coeur des mondes ludiques, puisse avoir lieu entre le joueur et les interfaces.

LA SUBJECTIVITÉ DANS LES JEUX VIDÉO

07 12 05

Étudier les constructions subjectives dans les jeux en suivant le fil conducteur de cette intuition : une articulation étroite existe entre les visions subjectives de ces jeux et notre « propre » vision désarticulée qui nous rend étrangers à nous-mêmes. Cette articulation est bien sûr conceptuelle, mais également phénoménologique, car elle s'effectuerait concrètement au moment même du jeu : que se passe-t-il au

juste quand je vois une vision subjective dans un jeu ? Quel est ce redoublement ? Est-ce un dédoublement ? Que vois-je en me voyant voir ? Ne serait-ce pas là la juxtaposition de plusieurs modes de subjectivités ?

Cette vision est prise dans une dialectique, trop là et pas assez, immergée jusqu'au point où nous devenons distants à notre propre égard. L'opposition que certains jouent entre la distance critique (Boissier) et l'immersion fascinée (Benayoun) ne prend pas en compte la dialectique de l'image qui est en même temps immergeante et distante, dans un mouvement d'aller et venue permanent, où le sentiment d'immersion se réalise au moment où nous n'y sommes plus, et le sentiment de distance s'effectue dans la picnolepsie (Virilio) de l'immersion.

Il faudrait dès lors analyser les différentes postures subjectives, leur degré de subjectivité allant de l'identification entre la caméra et le regard, au regard porté de l'extérieur du personnage jusqu'à la vision mondaine et démiurgique. La première subjectivité devra être questionnée dans son redoublement : nous voyons un écran qui simule un regard subjectif et nous-mêmes nous avons un regard subjectif, mais ces deux subjectivités sont bien différentes du fait même de leur superposition. Ce mouvement incessant entre distance et immersion devra déconstruire la valorisation du point de vue critique du premier et la lucidité du second.

Il faudra encore interroger le rôle de l'action dans une perspective bergsonienne, action qui permet de donner l'intelligence à cette répétition de la vision du jeu vidéo. L'intérêt de Bergson est ici de dépasser la question de la représentation pour aller vers de l'action et d'ainsi permettre la compréhension de la jouabilité des jeux vidéos.

LE DÉDOUBLEMENT DE LA VOIX

24 11 05

Il y a cet étrange dédoublement de la voix, entendue extérieurement par d'autres et de façon osseuse et vibratoire par nous. Chacun sait qu'on ne reconnaît pas sa voix enregistrée du fait du passage d'un mode de perception à un autre et il se pourrait bien que cette commune duplicité esthétique soit un des fondements de la réflexivité, tout aussi bien malaise qu'intelligence, distance que distanciation à notre propre égard. Comme si la voix supposée intérieure était toujours hantée par une autre voix, inaudible par nous sans technique d'enregistrement, entendue elle par les autres. Ou encore : comme si en entendant quelqu'un me parler, je savais bien, ce savoir pouvant rester en suspens, qu'il entend (le destinateur) une autre voix (la sienne ?) qui est pourtant la même. Ma voix n'est pas une mais double, séparation radicale entre les autres et moi, condition pourtant de possibilité de la communication, communication qui suppose l'interruption, l'écart (au sens que Bataille donnait à ce mot dans la revue Documents), le délai, le retard.

Malraux parlait de cette voix au fond de notre gorge. Peut-on entendre les autres dans sa propre gorge ? Relocaliser un phénomène c'est lui donner une autre perspective esthétique et en modifier donc la nature même. Il n'y a d'autre origine à la rencontre avec le phénomène que ce perspectivisme étendu.

UNE VOIX SANS OBJET

02 08 05

Le XXe siècle aura peut-être été le siècle des voix sans objets sur le plan politique et esthétique. Des voix sans objet, ce sont des voix qui parlent sans autre référent qu'elle, ou qui en prenant en compte les conditions de leur émissibilité en viennent à se déconstruire. Dans le champ artistique, les travaux autoréférentiels (dans les différentes formes figurales, abstraites ou figuratives) se sont multipliés, et au-delà de la critique qu'on peut leur porter de n'être qu'inchoatif et de tourner en rond, il y a un autre cercle, celui-là même de la voix. De la voix dite, de la voix entendue, en soi et hors de soi, de cet impossible échange de nos voix. Standard questionne de façon ironique la généralisation politico-esthétique de situation de communication autophage et auto productive, de l'esthétique relationnelle qui produit une structure de communication sans rien à communiquer. Il s'agit de prendre tout cela à revers.

DES VOIX SANS CORPS

29 07 05

L'usage du téléphone a-t-il été pensé[267]? Son utilisation quotidienne en fait quelque chose d'anodin. Auparavant la voix était attachée au corps de façon irrémédiable, et les seules voix incorporelles étaient divines ou folles, reliées à une transcendance. Cette dernière est l'absence du corps et sa possible présence en un autre lieu, en un autre monde, furent-ils ineffables et inatteignables. Depuis l'invention du téléphone par Alexander Graham Bell en 1871-1876 et sa rapide diffusion dans la population, un nouveau régime de la voix est apparu. La voix existe en l'absence du corps, en tout cas l'audition de la voix ne va plus avec la proximité du corps. Ce n'est pas dire là que la voix est incorporelle, car du corps il y en a, mais ils sont décomposés, la voix est détachée du corps par un dispositif technique qui a pour mission de capturer une partie du signal sonore et de le retransmettre.

Le téléphone est ainsi une technique de la simplification, de la séparation et du transport. Il amène d'un point à un autre la voix. Que penseraient les générations précédentes s'il voyait tous ces gens parler seuls, sans présence d'un corps en face à face, mais dans une communication à distance . Le téléphone n'est pas qu'un moyen, mais est a permis l'émergence de nouvelles modalités d'écoute et de parole, c'est-à-dire de nouvelles relations destinataires/destinateurs. Si ces relations ont été modifiées, on peut penser que c'est le référent lui-même (réel, réalité, monde, phénomènes, etc.) qui est affecté, transformé, traduit, car ce dernier est le produit coémergent du caractère performatif et dynamique de cette relation, non quelque chose qui préexiste au langage.

Cette distanciation du corps dans la parole téléphonique a entraîné tout un nouveau régime sémantique et affectif : les histoires d'amour ont lieu au téléphone. Voyez les séparations qui s'effectuent par l'intermédiaire de cette technique et qui permettent une mise à distance a priori du corps de l'autre, « imaginez des amants séparés à vie » ou le très drôle dialogue dans « La carte postale » (Jacques Derrida). La distanciation peut être antérieure à toute proximité, ou encore : la distance peut être un mode de relation. On pourrait trouver de nombreux signes de cette relation entre la parole et le corps dans l'usage du téléphone, l'un d'entre eux est la cabine téléphonique. Il s'agirait de remarquer que la cabine permet une conversation privée dans un espace public, mais qu'étrangement le corps de celui parle est livré au regard des passants, car l'architecture de la cabine est le plus souvent transparente. Tout se passe comme si la disjonction du corps et de la voix dans un espace commun, quelqu'un parlant à un autre absent et excluant l'écoute des autres qui passent, devait être stabilisée par l'exposition du corps de celui en train de parler.

On peut à ce titre remarquer que l'usage du téléphone portable dans les espaces publics est de plus en plus réglementé. Toutes les interdictions ayant à son utilisation dans des contextes divers peuvent se comprendre comme une frayeur de cet effet de transcendance potentielle de la téléphonie : le corps absent parle, la relation présence/absence n'opère plus sur la modalité d'une dialectique exclusive, mais sur le mode du « et… et ».

LE TÉLÉPHONE, PARTAGE DU CORPS ET DU LANGAGE

19 07 05

Si le téléphone est une « vieille » technologie, elle hante nos vies quotidiennes d'un tissu qui est encore resté impensé. Le fait que ce soit par la voix que nos contacts à distance, c'est-à-dire notre fantômalité et celle de l'autre soient en jeu, reste un élément stupéfiant, car la voix, cette onde qui traverse l'espace, est avec le téléphone comme coupée de sa spatialité d'origine par le changement de médium qui devient électrique. Le téléphone pose ainsi la question de la spectralité du vibratoire, alors même qu'habituellement les spectres (chez James par exemple) envahissent l'espace et le temps, non cette qualité toute particulière.

Les différentes modalités téléphoniques : filaire ou sans fil au domicile, dans un autre appartement que le sien, dans la rue avec le téléphone portable ou dans une cabine téléphonique, usage du téléphone mobile dans d'autres lieux, répondeur téléphonique, enregistrement d'une annonce, dépose d'un message, écoute des messages à un moment particulier de la journée où les autres sont vocalement là sans être là, etc. sont multiples et permettraient de décrire plusieurs manières d'être au monde, chacune d'entre elles devant être comprise alors comme un certain réglage entre l'individuel et le collectif, car si le téléphone est solitaire dans un espace donné, il met en communication avec un autre absent, c'est-à-dire spectral, la réciprocité de la voix me rendant moi-même spectral dans la réflexivité partagée de la parole, mais a lieu dans un espace où d'autres sont là qui ne sont pas concernés (au premier abord) par ce que je dis, par ce qu'on me dit. Les règles qui assurent les méthodes de dialogue dans les espaces publics, par exemple les interdictions dans les trains de parler au téléphone dans les espaces voyageurs et l'autorisation de le faire dans des espaces de passage (pourtant plus bruyants et rendant difficile la conversation) sont autant de symptômes de la relation individu-collectif. Le fait que je sois rendu à ma spectralité à travers l'échange téléphonique (l'autre absent c'est tout autant l'autre que moi puisqu'il y a toujours un espace manquant : les gens qui au téléphone portable ne cesse de dire où ils sont) montre combien cet appareil qui ne change pas seulement notre oreille, mais tout notre environnement, différencie le terme linguistique du signe.

La formation des habitudes phonatoires qui permettent la production des mots ne va pas sans l'élimination de nombreuses possibilités phoniques. Ce réglage, qui réprime le cri, le râle et autres sons, se fait essentiellement par l'oreille et signifie l'intériorisation de l'espace virtuel de la langue dans l'espace actuel du corps propre et l'expropriation de ce dernier. On peut supposer avec Artaud qu'un très grand développement de l'usage du langage articulé a pour corrélat une dépossession de l'espace phonique expressif. Lorsque nous téléphonons

[267] The Telephone Book

quelle est donc la relation entre le corps et le souffle, la crise de larmes, le fou rire qui sont un instant indiscernable ? Dans tous ces bruits, la voix se fait opaque, elle se détourne de l'ordre de l'arbitraire, elle descend puiser dans d'autres couches de son registre des dispositions et ce qu'elle en tire n'est pas de la signification, mais du sens. Il faudrait imaginer un décrochage téléphonique entre sens et signification, entre corps mobile et paroles se diffusant dans l'appareillage technologique. « Il ne s'agit pas de supprimer le langage articulé, mais de donner aux mots à peu près l'importance qu'ils ont dans les rêves (…) Faire la métaphysique du langage articulé, c'est faire venir le langage à exprimer ce qu'il n'exprime pas d'habitude : c'est en s'en servir d'une façon nouvelle, exceptionnelle, inaccoutumée, c'est lui rendre ses possibilités d'ébranlement physique, c'est le diviser et le répartir dans l'espace. »[268]

TOPOLOGIES DE LA RENCONTRE AMOUREUSE

11 06 05

Il fut un temps où la rencontre amoureuse se faisait de proche en proche et cette modalité sociale (quelqu'un connaissant quelqu'un d'autre et ainsi de suite) construisait une certaine topologie. La rencontre amoureuse s'inscrivait dans un espace en réseau avec ses lignes et ses bifurcations, ses hubs et ses concentrations.

Je dis : « Noémie était là, à cette adresse et moi à cette autre adresse, peut-être vivions-nous dans la même ville, peu importe », les corps amoureux n'étaient pas à la même place et cette différence d'espace permettait la distance, l'éloignement donc le rapprochement et la rencontre qui conservait en elle une trace de cette distance dans l'impossibilité qu'a un corps d'être à la place d'un autre corps. »Ceci est mon corps » et voilà énoncé en creux tout ce que n'est pas mon corps, c'est-à-dire tout le reste. On pourrait faire la cartographie d'une rencontre entre deux corps. Quels espaces ils ont traversés pour se croiser, quels autres corps ont joué le rôle de médiateur. De proche en proche.

Mais une autre cartographie voit le jour actuellement par le biais d'Internet et des sites de rencontres. On pourrait n'y voir qu'un phénomène déjà ancien, la formalisation de la petite annonce dans le journal, au minitel ou ailleurs. Mais avec Internet il y a massification du phénomène (et ce changement de grandeur devient un changement de nature) et une modification du statut du célibat qui se généralisant devient un horizon plus qu'un état passager. Internet est sans doute le plus grand moteur des rencontres amoureuses. Quelle est dès lors la cartographie de cette rencontre, car on peut bien rencontrer quelqu'un qui est ailleurs, sans intermédiaire, sans ce proche en proche dont nous parlions. La cartographie amoureuse change de nature, car on a accès à l'autre par l'intermédiaire de photos et des mots-clés. Ces deux éléments définissent un espace de rencontre radicalement différent de ce que nous connaissions auparavant, car il induit dès le départ du langage et celui-là même de l'autre, au sens où c'est l'autre qui se définit en donnant ses caractéristiques et attributs (hauteur, couleur des cheveux et des yeux, statut marital, etc.)

Cette auto-présentation est toute différente du coup d'oeil prometteur au coin d'une rue, de la reconnaissance impromptue de celle, de celui qu'on ne connait pas encore. On a encore du mal à analyser cette cartographie amoureuse : en quoi un mot-clé pourrait-il produire un espace ? Mais on pressent déjà combien le temps même de l'amour s'en trouve bouleversé, de cette personne que je ne connais pas encore et qui est née, celle, celui que je vais aimer. Cet autre se présente toujours déjà lui-même, et dans cet égocentrisme de la rencontre se joue peut-être toute autre chose que l'idée de sujet, car il faut bien remarquer que les autoprésentations sont incertaines et décrivent, entre les mots prévus par les sites de rencontres, dans leurs failles même, quelque chose de l'incertitude brisée de l'autre. De ce rapport à soi à jamais difficile, complexe, et dont le désir de rencontre ne saurait pas même nous délivrer, mais plutôt l'intensifier. Comment nous avançons-nous vers l'autre ? Quel est le langage de cette approche ?

LE SOLILOQUE PUBLIQUE DU NUMÉRIQUE

11 06 05

On pourrait penser que l'interdiction dans les lieux publics et en particulier dans les moyens de transport fait à l'usage du téléphone portable est due au fait que les gens utilisant ces engins parlent fort et gênent ainsi tout le monde. Or en quoi la hauteur de cette voix serait-elle plus gênante pour l'entourage que la hauteur d'une discussion naturelle ? Il n'est pas demandé de parler moins fort, mais de ne pas utiliser cette technique. Et qui pourrait dénier le fait que cette parole adressée au téléphone dans un lieu public n'est en rien gênante ? C'est que ce qui est refusé c'est cet étrange échange avec un interlocuteur absent. Ce qui est refusé c'est également, dans l'espace public, le soliloque c'est-à-dire la parole solitaire d'un individu. Il y a là une étrange marge de la parole dont j'ai pu tester une autre configuration : lors de mon dernier voyage en train, je dictais à mon ordinateur portable quelques notes. Bien que je parlais à voix basse, mes voisins me dévisageaient tel un personnage étrange. Je sentais dans leur regard une incompréhension profonde qui n'était pas seulement liée à la nouveauté et à la rareté du procédé que j'utilisais, mais plus profondément à la nature même de ma parole que

[268] Lettres d'Antonin Artaud à Jean-Louis Barrault, p.31

chacun, je crois, comprenait fort bien : je parlais à une machine sans m'adresser à elle (mais plutôt à moi puisqu'en fait j'écrivais). Ce qui était donc refusé, occulté, nié c'était cette parole déconnectant la destination et l'adresse. Parlant à un téléphone ou à un ordinateur je ne leur parle pas, mais je parle à un autre absent et cette absence même, finitude et mortalité sans doute, dérange, perturbe, disjoint la présence de l'autre qui écoute sans que ma parole s'adresse à lui. Il y a cet étrange phénomène de l'écoute sans adresse, un cas exemplaire de différend. Une discussion à voix basse ne gêne pas, on l'oublie, elle disparaît dans l'environnement même, tandis que ces autres voix, tantôt fortes, tantôt destinées à un absent (spatial dans le cas du téléphone portable ou temporel dans le cas de la reconnaissance vocale informatique) ne s'oublient pas, mais insistent, persistent, ne parviennent pas à disparaître dans mon horizon parce que la visée et l'attente même de l'écoute en sont bouleversées.

LES DEUX NORMES

23 04 05

Il existe pour ainsi dire deux normes, la bonne et la mauvaise. Chacune se définit selon un certain rapport au langage en tant que celui-ci produit de la réalité, c'est-à-dire une procédure d'établissement des règles et procédures langagières qui sont réitérables par chacun. La bonne norme intensifie les différends, la mauvaise les occulte. Par différend nous entendons, à la suite de Lyotard, des hétérogènes langagiers sans possibilité de mettre en place un méta-discours faisant autorité (ou parce qu'il fait autorité et donc violence, il n'est pas justifiable).

Les normes technologiques sont de bonnes normes, elles permettent l'émergence des singularités. En utilisant des formats JPG, HTML, VRML, SWF, etc. on peut produire du nouveau alors même que les conditions de cette dernière sont surdéterminées de façon profonde par la structure même des normes utilisées. C'est l'idée, déjà ancienne et répétée par de nombreux artistes, qu'on ne créé qu'avec des contraintes, ce qui définit un certain rapport non instrumental et non idéaliste avec la technique qui ne saurait être considérée comme le moyen de certaines fins déterminées par l'artiste-démiurge.

Un exemple de mauvaise norme est la notion d'» art contemporain » tel que les organismes d'État la mettent en place. En effet, et même si la question des avants-gardes ne se pose plus selon les mêmes termes que ceux de la modernité, on peut s'interroger sur l'extrême normalisation de la production contemporaine et sur certains lieux communs permettant, selon certains, de définir ce qui est contemporain et ce qui ne l'est pas. La norme « art contemporain » discrimine et n'ait pas, comme dans le cas de la norme technologique, en amont c'est-à-dire dans l'émergence même de la production. Ainsi toute norme de validation est à refuser, derrière elle se cache toujours un désir mortifère et ressentimental de mettre à mort, de faire la sélection, le tri. La norme d' » art contemporain » au sens où elle tente d'homogénéiser l'hétérogène de la production actuelle, de donner une direction, un fil à suivre, de subsumer en discriminant, et ceci, en utilisant, la plupart du temps, de piètres arguments facilement déconstructibles.

Préférer la norme différentielle à la norme comme mot d'ordre, c'est préférer l'émergence des singularités comme monstruosité inanticipable. C'est aussi résister pour l'anonyme (la singularité à venir, le processus même de l'individuation) et non pour préserver un pouvoir déjà constitué.

A PROPOS DE LA NOTION D'INTERACTIVITÉ

22 04 05

Je viens de lire sur un forum que l'art numérique n'existait pas et qu'il fallait parler d'art interactif. Cette remarque me semble, comme toujours, peu renseignée et superficielle, car elle mélange des questions de médium, de dispositif et de langage. Rappelons que l'interactivité n'est qu'un des très nombreux modes du numérique, il y a l'interaction, la génération et dans cette dernière des sous-groupes (aléatoire, free context, analytique, génétique, etc.). De la sorte, l'interactivité n'est qu'un des modes d'expression d'une structure plus importante qui est le numérique, c'est-à-dire le fait que plusieurs médias (hétérogènes tant dans leur nature analogique que dans leur surdétermination sociohistorique) sont codés à partir d'éléments binaires identiques entraînant par la même une nouvelle relation entre le discret et le continu (toute l'histoire de l'art pourrait d'ailleurs être analysée au regard de cette problématique). Et ce caractère numérique a pour conséquence la variabilité de ces médias, celle-ci est actualisée selon des modes différents : interactivité, interaction ou génération. On comprend bien que définir la production esthétique du point de vue de l'interactivité est une incompréhension fondamentale concernant les protocoles et les dispositifs. C'est s'en tenir aux effets plutôt qu'aux causes et c'est de surcroît limiter sa réflexion à un mode d'apparition temporaire, puisque d'autres modes d'actualisation des variables apparaîtront au cours du temps. La question fondamentale est 1+n, la relation de l'oeuvre (même si ce mot nous semble obsolète) à cet inconnu qu'est la variable, c'est-à-dire au devenir puisque la variable évolue au cours du temps.

En s'interrogeant sur la variabilité programmatique et les variations esthétiques, on questionne (avec Bergson et Merleau-Ponty) un certain mode de la corporalité comme centre d'indétermination. La variabilité fait passer l'information, comme elle la diffère et par cette différance quelque chose, entendez un événement esthétique qu'on nommera un incident, advient.

Plus important sans doute sur ces questions de définitions langagières qui ne cessent depuis 20 ans de se poser : les technologies du numérique, de par leur destin épochal, ne remettent-elles pas en cause fondamentalement l'exigence même d'une définition et d'une extension ? En d'autres termes, ne transforment-elles pas notre rapport même au langage discursif empêchant la suspension du devenir que suppose toute définition conceptuelle ? Ou encore : comment la technique a-t-elle toujours déjà déterminé notre relation à la pensée réfléchissante (comme extériorité-attachée) ? Finalement, toutes les discussions définitionnelles, malgré l'apparente évidence de leur bien-fondé, malgré le fait qu'elles se présentent comme un préalable nécessaire à toute discussion ultérieure, sont peut-être les plus surdéterminées et contestables. Elles présupposent leur autorité qui est elle-même fondée sur une certaine compréhension de la connaissance et du langage (comme définition et extension). C'est d'autant plus vrai dans le domaine artistique où on voit des gens exiger une définition de l'art (numérique, interactif ou autre), comme si l'art n'était pas qu'un mot, mais aussi une chose, comme si l'art devait rendre des comptes et justifier son étantité par sa définition, comme si l'art, ce mot, permettait de subsumer les oeuvres singulières, comme si ces dernières pouvaient être placées aussi facilement sous un concept commun. Or rien n'est moins sûr, car malgré les efforts désespérés de la pensée pour maîtriser l'art dans un langage, il se pourrait bien que la subsumation ne puisse avoir lieu. Pourquoi dès lors vouloir définir l'art numérique ? Pourquoi vouloir définir ou redéfinir ? Et un tel effort de (re)définition, permanent depuis des décennies, n'est-il pas simplement le symptôme de celui qui parle (au nom de l'art dit-il) et qui dit finalement : voilà ce que je voudrais que l'art (numérique) soit, plutôt que de simplement, et au cas par cas selon des singularités insubsumables, analyser, comprendre, s'orienter vers les dispositifs, les pulsions, les tensions de chaque travail particulier.

LE DOUBLE LOGOS

28 03 05

Il y a dans la tradition occidentale une nette dialectique entre le logos de la ratio (la logique) et le logos du langage. Pour les uns le logos (véritable) est irréductible à sa mathématisation sous une forme logique, Heidegger est exemplaire de cette position jusqu'à son écrit tardif sur la cybernétique (1965) dans lequel il dénonce une instrumentalisation du langage. Pour les autres la logique doit servir de fondement à l'élaboration du logos en général et imposer sa rationalité, on connaît cette tradition courant de Leibniz jusqu'aux philosophies analytiques. Or, ces deux postures qui semblent s'opposer sont en fait réversibles car elles occultent chacune à leur manière une autre relation entre ces deux logos qui aujourd'hui apparaît au grand jour par l'impact social du langage informatique.

Nous ne saurions ici développer pleinement les arguments de la singularité historique du langage informatique. Il nous suffit de dire que l'informatique est avant tout fondée sur une certaine compréhension du langage poussant jusqu'à son terme les recherches visant à mathématiser le langage, c'est-à-dire la pensée. Ces recherches sont causalistes (if, then, else, else if, etc.). De plus à la différence des langages précédents, l'informatique procède d'opérations internalisées. Ce que nous voulons dire par là est que les langages antérieurs, tels que l'écriture, ont besoin de l'être humain pour les déchiffrer. Le support de lecture n'inclut pas sa compréhension et sa méthodologie (sauf dans des cas très particuliers de traductions juxtaposées) qui est dans l'être humain transformé en lecteur. Or les structures langagières de l'informatique se passent, pour la lecture opératoire, des lecteurs, les « if » « then » et « else » opèrent entre eux, car ce qu'on serait tenté de nommer la dynamique du langage est dans le langage même et non dans la lecture. Ceci implique une profonde évolution de la relation inscription/lecture. Il y aurait tout lieu de s'interroger sur la révolution langagière impliquée par l'informatique, car on aura beau être pour des raisons souvent idéologiques et peu réfléchies contre ce langage réductionniste, on ne pourra éviter de penser que ce langage:

1—A des implications sociales inédites dans la mesure où le monde du travail comme des loisirs transitent par ces structures.
2— Opère dans une machine en absence de lecteur.

Nous pouvons donner deux exemples de cette évolution inédite. D'une part, les informaticiens qui quotidiennement utilisent ce langage et le langage naturel ont sans doute une structure langagière et ontologique complexe. Un complexe entre ce logos de la ratio, qu'on a trop vite fait de qualifier de structure de contrôle alors même qu'il ouvre souvent à l'improbable, et le logos utilisé socialement. D'autre part, les jeux vidéos sont un cas passionnant, car s'ils relèvent de la fiction, c'est d'une fiction sans narration et sans récit dont il s'agit (la narration et le récit étant souvent en marge de la fiction, comme un préambule ou un aparté dans des séquences cinématiques). Il s'agit d'une fiction d'action et de distanciation, jeu de la mimésis et jouissance de cet écart de la représentation (je jouis de savoir que je tue faussement des monstres). C'est justement parce que le langage informatique est dynamiquement opératoire et sans lecteur alphabétisé qu'il n'y a pas de narrateur et pas de récitant, mais un corps actif, un centre d'indétermination (Bergson) qui joue des possibles. Mais penser ces deux logos côte à côte, gardant leur singularité et dont la genèse continuée est entrelacée, reste un projet à venir.

LA NOTION D'AMATEUR AU XXIE SIÈCLE

28 03 05

La définition classique de l'amateur nous apprend que ce terme est emprunté du latin amator, « celui qui aime », dérivé de amatum, supin de amare, « aimer ».

1. Personne qui a un goût particulier pour une chose et qui la recherche. Amateur de bibelots, de musique, de livres. Elle est amateur de bijoux anciens. Un amateur éclairé. Un amateur de nouveautés. Il est amateur de compliments.
2. Personne qui pratique un art ou un sport sans en faire profession ni en tirer profit. Un tournoi réservé aux amateurs. Un orchestre d'amateurs. En apposition. Des comédiens amateurs.
3. Personne qui, dans ses activités, montre de la légèreté ou de la désinvolture. C'est un travail d'amateur. Il s'acquittait de sa tâche en amateur. L'amateur aime, il cherche, il ne tire aucun profit, il est désinvolte.

Ces sens ne sont bien sûr pas identiques, mais se juxtaposent et peuvent nous permettre de mieux comprendre notre condition contemporaine. Car on peut penser que l'artiste comme le public est amateur : du savoir encyclopédique de la Renaissance à la fragmentation des savoirs contemporains, l'artiste n'est plus celui qui sait. Peut-être se définit-il d'ailleurs plus par ce qu'il ne sait pas, ce non-savoir promulguant un domaine dynamique de recherche (en ce sens, la figure de l'artiste s'opposerait à la figure du spécialiste ou de l'expert). Le non-savoir serait au coeur du savoir artistique.

L'artiste ne tirerait que peu de profit de son activité qui ne serait donc pas une profession, car il faut bien voir que la situation actuelle où chacun est un peu artiste, et où l'artiste professionnel est critiqué comme une mercantilisation de ce qui serait gratuit, n'est pas tant une absurdité au regard du marché très économique de l'art, que le symptôme d'une situation plus profonde : la difficulté à localiser économiquement la production artistique, difficulté qui a comme implication une surévaluation de la médiation sur la production.

Il y a aussi dans la figure amateur de l'artiste quelque chose de la légèreté. Il prend des problèmes fondamentaux et les traite sans vraiment y penser, par un effet de dégagement critique plus que d'engagement idéologique, comme ici par exemple.

Mais cette figure de l'amateur héritée du XIXe siècle s'applique aussi au public et a comme grand intérêt de dépasser les raisonnements classiques sur la redéfinition de la place du public et de l'artiste (la mort de l'auteur qui est devenue un tel cliché qu'il a perdu toute sa substance). Le public est amateur au sens où il aime, apprécie par un phénomène d'attirance ou de rejet qui n'est pas fondé sur un jugement rationnel (économique si vous voulez). Mais il est également amateur au sens où il connaît, tout comme l'artiste, les outils utilisés. Le public a un savoir technique équivalent à celui de l'artiste, qui ne peut plus se draper derrière le mystère du « computer artist » des années 80-90. Ce qu'il utilise est commun, socialement intégré. Il n'apporte pas un savoir, mais un amateurisme c'est-à-dire une pratique du détournement. Trafiquer, transformer, incidenter des territoires sociaux connus, les faire trembler, varier, hésiter. Ainsi, la ligne de partage entre l'artiste et le public n'est pas un changement de définitions, éternel jeu sur les mots, mais une modification de dynamique relationnelle. Par ce dernier terme, nous voulons indiquer que l'artiste et le public coémergent. Il n'y a pas d'abord l'un puis ensuite l'autre, même s'il y a une chronologie de la production et de la diffusion, mais leurs figures ont une genèse réciproque et indissociable. Si l'artiste comme le public deviennent des amateurs, ils le sont également l'un de l'autre et ce regard réciproque est peut-être ce qui définit mieux la socialisation des technologies numériques.

LE CONCEPT DE VARIATION APPLIQUÉ À LA MATIÈRE ET AU LANGAGE

16 03 05

Par variation langagière je n'entends pas une variation symbolique, le langage n'étant pas symbolique, ne représentant rien, n'indiquant que dans la démesure et le décalage de l'indication. Le concept de variable appliqué à la fiction numérique peut voir son domaine s'étendre à d'autres domaines. La variable, en tant qu'elle reste variable c'est-à-dire espace lisse, doit aussi s'entendre sur les évolutions langagières actuelles dont la fiction numérique n'est que la partie émergée de l'iceberg. Mais aussi de variables matérielles, on pourra ainsi analyser la plasticité variable des institutions politiques ou culturelles. De quelles façons ces institutions parviennent à s'adapter au dehors, à l'étrangeté, à l'imprévisible ? Quel est leur niveau de réification où elles se prennent elles-mêmes pour objet et ainsi ont pour seul objectif de s'autoconserver ? Il y a donc une politique de la variable. Du fait de l'extension de la notion de variables, il faudrait être à même de penser des structures sociales variables. Il y a un indéterminé qui peut être rigoureux, non pas le chaos, mais une modalité de pensée non axiomatique, c'est-à-dire non autoritaire. En ce sens, l'enseignement même des arts devrait être repensé à l'aune de cette variabilité et proposer aux étudiants de bricoler et de se déplacer de champ en champ sans être identifiés, par eux-mêmes ou par l'institution scolaire. La relation entre ces variables langagières et matérielles n'est pas d'ordre symbolique ou métaphorique, mais immanente.

VARIABLES ET STANDARDISATION INDUSTRIELLE

02 03 05

Le concept de variable remet en cause le développement sous sa forme industrielle et la standardisation qui lui est associée. En effet, l'industrie est fondée sur un modèle hylémorphique déjà critiqué par Simondon, modèle qui distingue la forme (fixe) et la matière (homogène). L'hylémorphisme, dont la source est aristotélienne, fonde l'instrumentalité technique dans ses conséquences (d'utilisation) comme dans ses causes (de production). Or avec le numérique, la variable ne cesse de varier selon une matérialité énergétique en mouvement, « porteuses de singularités et d'eccéités » (Deleuze et Guattari, Mille Plateaux), des processus de déformation et des affects variables et intensifs. La standardisation industrielle consiste alors à arracher les variables à leur état de variation continue, pour en extraire des points fixes et des relations constantes. On fait donc basculer les variables, on change même la nature des équations qui cessent d'être immanentes à la matière mouvement (inadéquations, adéquations). On peut donc penser que les projets qui tentent de standardiser la monstration de l'art numérique, tels que Eve de Jeffrey Shaw ou le Panoscope de Luc Courchesnes, sont oublieux du phylum technologique qui est certes une matérialité, mais en mouvement, en flux, en variation, porteuse de singularités et de traits d'expression. Et qui ne saurait aucunement être standardisé, au sens d'une stabilisation matérielle. C'est d'ailleurs pour cette raison que ces projets ont été des échecs non pas artistiques, mais dans l'établissement d'un standard accepté. La variable est une matière-flux qui ne peut être que suivie, selon des itinéraires et des déambulations. Un autre mode de standardisation doit alors être développé, non du côté matériel, mais langagier, programmatique. Une structure modulaire et variable de plug-ins librement connectables comme une boîte à outils.

LES CORPS COMME MÉMOIRE

27 02 05

Matin. Chaleur du soleil derrière les rideaux. Un cou. Des cheveux. Les mains. Les seins. Le dos. Les cuisses. Le velouté de la peau. Se souvenir.

La mémoire des corps qui ont été croisés ne se perd pas. C'est bien autre chose que de la nostalgie, car le deuil a eu lieu. Bien sûr on dit à ses proches, à ses amis qu'on a oublié, mais dans l'intimité du matin, la mémoire des corps se réveille. On tente de se souvenir de tels fragments et de la sensation en son entier, incarnée dans des situations particulières. C'était près d'un marché couvert en longeant un canal, on a traversé le petit pont vert et on a croisé un homme avec un jeune chiot qui tirait sur sa laisse. Nos mains se sont éprises sans se donner de raison, puis se sont perdues, juste au bout. Nous avons marché longtemps en remarquant les changements de la ville. Nous nous y sommes engouffrés à nouveau, au loin les buildings de la City. Puis nous avons remonté la rue, les parkings, les voitures pour arriver dans une galerie, nous avons vus des morceaux de bois sans intérêt, avons échangé un regard, muet. Ce dont je me souviens ce sont des lieux, des lieux et des gestes, je veux dire du corps ou plutôt… cette mémoire fragmentaire, ni corps ni organes, mais temporalité qui scinde la question même de l'unité et de la pluralité, elle persiste. D'année en année.

Le temps de la mémoire sans commune mesure. Je me souviens donc d'elle, mais des autres également, et toutes se différencient, gardent leur singularité, à 10 ou 15 ans de distance. On se demande si l'autre mentira et dira que lui, plus rien, aucun souvenir, aucun fantôme du corps qui viennent le hanter. Ce n'est pas une question narcissique, car le miroir (se souvenir et se demander si l'autre se souvient de soi) est brisé d'avance et ne reflète aucune identité. Lui poser la question « et toi te souviens-tu de mon corps ? » s'effondrerait dans la posture même du corps face à elle. Ce n'est pas de mon corps dont il s'agit. Donc la question détruit sa possibilité. « Et toi te souviens-tu ? », c'est hors langage, c'est une mémoire des corps, de chaque corps en particulier, irréductible. Non pas la pensée, l'identité, la personnalité de celles qu'on a aimées, mais cet entre corps-organes. Il s'agit sans doute de la peau. La mémoire en surface. Rien qu'en surface.

QUELLES FICTION?

26 01 05

La question n'est pas de savoir si la fiction numérique existe ou pas, mais de savoir quelles fictions nous voulons. Car que l'ordinateur, phénomène socialement massif par excellence, affecte en profondeur l'imaginaire des individus et la manière de communiquer, de narrer, cela ne fait aucun doute, le processus est déjà à l'oeuvre. Toutefois, ce phénomène n'est pas conscient, ni au niveau des fournisseurs de contenu ni au niveau du public. De ce fait, ce sont des fictions non réflexives qui ne prennent pas en compte leurs effets performatifs. La question est à présent, non de façon théorique d'hypostasier la fiction numérique en s'interrogeant sur son existence ou son inexistence, mais de mettre en place des phénomènes fictifs écrits, c'est-à-dire activement construits, dont la construction elle-même, le processus peuvent faire objet de partage.

LE CONCEPT DE VARIABLE

14 01 05

Le concept de variable me semble particulièrement fructueux dans le contexte contemporain. D'une part ce concept permet d'éviter le choix idéologique d'une école (génération versus interactivité par exemple) et se concentre non sur un mode d'apparition du numérique, mais sur une opération qui possibilise l'apparition. On utilise des variables dans la production, ces variables pouvant être actualisées par des données internes ou externes. Comme je l'ai déjà dit ailleurs, la variable est non seulement un concept courant (marquant quelque chose qui change, dont l'état est en devenir) mais aussi un concept à usage mathématique (1+n). Ce double horizon permet de mêler un rapport existentiel à la variable (l'existence comme ce qui varie) à un rapport technologique (l'usage de certaines formules logico-mathématiques). En définissant la fiction contemporaine comme variable, nous insistont sur un phénomène simple : la fiction de destin tragique devient une variable, elle varie au sens où elle n'est pas identique à elle-même, ce qui suppose que la fiction se répète et que cette répétition est un jeu de différence non d'identité. Au sens également où elle change petit à petit, selon des rythmes différenciés (varier c'est se modifier progressivement). Il s'agit de relire la Poétique d'Aristote en la confrontant à ce concept de variable, et en particulier quand il défend le tout au détriment des parties (ou des épisodes), dans la relation également qu'il fait émerger entre l'action et les personnages. On découvrira alors combien est fructueux l'apport de ce concept et combien il vient bouleverser la relation si problématique entre le possible et le virtuel. On devra également insister sur la transformation des relations de causalité. Comment enchaîner des causes et des effets si ils varient encore et encore ? Mais pourquoi vouloir à tout prix qu'une fiction soit déterministe ? Ne pourrait-on pas imaginer une fiction qui soit quantique, c'est-à-dire avec des variations dont le principe même est inquantifiable donc inanticipable et non-réintégrable dans la continuité déterminée du récit ? Penser une histoire hors de la causalité c'est bien sûr rejoindre toute une tradition littéraire, mais c'est l'intensifier, car cet a-déterminisme variable n'est pas seulement le fruit d'une métaphore, il opère à même un langage, celui de la programmation logico-mathématique.

LA SÉPARATION COMME POSSIBILITÉ

03 12 04

La séparation précède la rencontre comme l'ouverture même de sa possibilité. Une séparation d'avant la rencontre, une séparation qui ne sépare de rien, pas même d'elle-même, qui est le possible comme tel.

LE NATURALISME NUMÉRIQUE

03 11 04

Chaque grande révolution esthétique est un naturalisme. Non parce qu'il s'agirait de revenir à un prétendu réel ou à une quelconque physique originaire, mais parce que le naturalisme, induit un décalage, une scission esthétique, une nouvelle façon de voir. Le naturalisme est impossible et c'est pour cette raison qui possibilise de nouvelles possibilités artistiques. Le cubisme est un naturalisme, le surréalisme aussi, etc. Un naturalisme contre la prétendue nature et pour une nature à venir, serait-on tenté de dire. Quel serait un naturalisme numérique ? Il faudrait repenser la saisie et la capture (à la suite de Boissier, mais sans sa nostalgie), les bases de données, l'interaction et la génération comme condition de potentialisation de la nature.

IMAGINAIRE DE L'EXIL ET TECHNOLOGIES EN RÉSEAU

22 08 04

Les grands moyens de transport qui ont vu le jour à la croisée du XIXe et XXe siècle ne sont pas sans rapport avec l'émergence d'un imaginaire du déplacement qui est aussi celui du réseau. Auparavant les individus restaient leur existence entière au même endroit, les vacances n'existaient pour ainsi pas et aller d'une contrée à une autre se révélait une véritable expédition. Les récits de déplacement antérieurs au XIXe le démontrent. Avec le train, la voiture, l'aviation d'immenses flux humains ont traversé la planète faisant de beaucoup d'entre nous des exilés, modifiant tout du moins radicalement notre relation à l'espace et à son appropriation. Jamais en un laps de temps si bref, la terre n'avait été traversée par tant d'individus.

Or cet imaginaire de l'exil n'est peut-être pas sans relation avec les réseaux informatiques et Internet, cette autre affectivité de l'entre-deux, cet autre espace traversant la terre, menant les individus d'un point à un autre, ou plus exactement rapatriant au domicile de chacun des informations géographiquement distantes. Alors quand nous parlons de mondialisation, il s'agit peut-être en fait de flux, de flux financiers, économiques que nous ne comprenons mal ou pas et que jugeons avant même d'avoir établi le diagnostic.

Et ne se pourrait-il pas que la problématique générale du flux, qui a émergé il y a deux siècles avec les moyens de transport, ne puisse être entendue que par un réexamen attentif de cet héritage, de cette affectivité de l'exil qui met en cause le principe d'identité appropriative, de cet imaginaire des transports.

FLUX CINÉMATOGRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE

07 07 04

La force du cinéma réside en un flux machinique se déployant dans le temps entrelacé au flux de la conscience intime. Le spectateur détourne un instant le visage vers l'obscurité, le film continu sans lui, il en reprendra le flux un instant perdu. La peinture n'était pas un flux, mais une durée subjective (sauf dans quelques rares cas comme les Ambassadeurs). Le spectateur dit : « J'y étais l'instant d'avant, immergé et m'oubliant dans l'image animée, il y a à peine un instant ». Instant oublié, la perception et la réflexion sur cette perception n'étant jamais synchrones. Une esthétique de l'après-coup, car percevoir n'est jamais immédiat, toujours différé, l'immédiateté n'étant jamais qu'un effet de stupeur.

La fragilité du numérique : dans la chambre, dans le bureau, dans le salon le moniteur a été allumé et diffuse une lumière comme la télévision. On est simplement plus proche. Il s'agit encore d'un flux, mais d'une autre sorte. Plus de salles à partager, de temps déterminé, le flux habite notre domicile telle une lumière persistante que nous fixons. Ce flux d'Internet ne s'entrelace pas à celui de notre conscience, il provoque de simples soubresauts au fil d'une navigation instrumentale. Une oeuvre ne peut alors que suspendre un instant, à peine un instant, ce flux des données. Ce suspend, une manière de faire clignoter cette lumière dans la maison. Un détournement, une déception. Ou encore : un clignement d'oeil à peine perceptible pour le spectateur. Et par cette interruption dans le flot généralisé, une esthétique de l'après-coup, encore.

Nous sommes beaucoup moins ambitieux et puissants que les cinéastes. Nos objectifs sont fragiles, nos oeuvres défaillantes. Nous ne sommes pas les flux machinique et subjectif enlacés. Nous ne prétendons pas à la foi désespérée dans le monde (on n'ose pas dire le réel), simplement faire cligner les flux, suspendre les flux la palpitation d'un instant, sans croire que nous pourrons l'interrompre à tout jamais. Nous ne désirons pas le progrès, nous n'avons plus aucune croyance, aucun espoir ni désespoir, nous refusons toute foi fut elle (par la) négative. Nous ne créons pas notre flux à la manière d'un film, le flux nous précède, il est déjà là, ce sont toutes les données enchevêtrées du monde. Nous pouvons en saisir des brides, changer le contexte du flux, détourner les habitudes afin de proposer un instant, un simple instant, d'intelligence. Le cinéma n'est-il pas une religion avec ses croyants (les cinéphiles), ses lieux sacrés (les salles de cinéma), ses écrits révélés (les 10 meilleurs films de l'histoire de l'humanité) ? Le cinéma est une foi, pour être cinéaste il faut croire absolument.

INCIDENT ET EXISTENCE

16 04 04

Entre la technologie et l'être humain, il y a ce lieu infime, l'incident moins qu'un accident, une simple occurrence, quelque chose arrive. L'instrumentalité technique et industrielle, celle qui anticipe le temps et l'usage, celle qui définit des objectifs pragmatiques, est une ratio aliénante. Elle peut aller, elle a été jusqu'à industrialiser les corps et les morts.

Ce que certains ont nommé la complexification ou capitalisme avancé, ne répond pas aux mêmes ordres et à la même instrumentalité: qui sait où nous allons? Qui connait la conjuration qui décide de mener le monde ? S'il y avait une volonté il y aurait un ennemi défini et malgré les tentatives d'identification, on sait bien que ce monde de l'identique est derrière nous, alors même qu'il ne cesse d'être convoqué du fait même de sa place laissée vide. Il y a un décalage entre deux ordres de phénomènes historiques : ce qui « nous » arrive et ce par « quoi » ça nous arrive. L'incident pour sa part relève du singulier, de l'événement. Il n'est pas le résultat d'un concept. On ne veut pas d'un incident, il nous arrive, ni plus ni moins. Et son rapport à l'être humain n'est pas aliénant, car l'incident en remettant en cause le principe d'identité (l'incident dérange, déplace l'identité machinique définie par son instrumentalité) il déplace également ce qu'être humain veut dire. Il ne s'adresse en ce sens pas à lui. Il n'est en même temps pas immanent (le sens d'un incident est relationnel, pas en soi).

L'incident est existentiel, un ébranlement de notre quotidienneté, cette secousse étant minime, infime, à peine remarquable. L'incident ne relève pas du fameux champ de l'appropriation si chère à une certaine esthétique technologique : les artistes s'appropriant les techniques contemporaines. Ni même de celui du détournement (transformer un usage en un autre usage pour témoigner de l'absurdité

de tout usage), mais de l'existence, de ce qui nous arrive. Face à un incident (comprenez une oeuvre), il faudra se suffire de dire que cela nous arrive.

LE CENTRE D'INDÉTERMINATION : UNE ESTHÉTIQUE DE L'INTERACTIVITÉ

16 04 04
PUBLIÉ DANS INTERMÉDIALITÉS NUMÉRO 3, DEVENIR-BERGSON, CANADA

L'USAGE D'UN TEXTE

Si le numérique irrigue de façon transversale les pratiques artistiques contemporaines, il est le plus souvent aperçu comme un simple instrument, le moyen de certaines fins anthropomorphiques relayant en ceci les opinions de la doxa. Malgré les tentatives dispersées, il y a une crise de l'esthétique des nouveaux médias. Tout se passe comme si la diversité et le dynamisme des œuvres numériques laissaient la plupart des théoriciens sur place. Certains tentent d'élaborer des dictionnaires et de domestiquer la nouveauté d'un langage encore balbutiant. D'autres sont méfiants quant à ce qui ressemble fort à la réactivation d'une utopique modernité promettant une émancipation par la technique et préférant redécouvrir les processus artistiques du XXe siècle courant du ready-made, aux performances en passant par l'agitation politique et la réinterprétation de la société de consommation comme lors de la dernière Biennale de Venise.

Mon objectif sera ici de montrer, de façon introductive et tel un projet laissé en friche, que la philosophie bergsonienne peut être d'un apport important pour une esthétique médiatique. Mais avant cela il me faut adopter une voix plus personnelle, celle du « Je », que j'abandonnerais ensuite, pour expliquer d'où je parle et selon quelle méthode. Cette question de l'emplacement et de la typologie n'est en rien anecdotique[269].

Je ne parle pas ici en théoricien à la rigueur toute philologique et malgré ma formation c'est un domaine que j'ai laissé à d'autres. Je ne parle pas en artiste, car il me semblerait obscène de m'appuyer sur un philosophe, Henri Bergson, pour (dé)montrer combien ma production artistique est fondée en raison et mérite tout votre intérêt. Je ne parle pas non plus en bergsonien, mon intérêt pour ce philosophe datant, pour ainsi dire, de l'exact moment où on m'a proposé de participer à ce colloque. Je parle dans cet entrelacs entre l'art et la philosophie, entrelacs amical, mais sans ami, entrelacs conflictuel, mais sans conflit, entrelacs dont il faut souligner encore et encore, sous peine de l'oublier et de se rassurer d'un tel oubli, la tension. Entre l'art et la philosophie, il ne s'agit pas d'une tension négociable et indolore, mais de la tension par excellence, celle du langage. Entre l'art et la philosophie il y a un différend[270] pour reprendre cette notion chère à Jean-François Lyotard, des genres hétérogènes où un métalangage fait défaut. Et pourtant.

De quelle façon la pensée bergsonienne peut-elle nous permettre d'approcher le fonctionnement paradoxal de l'interactivité numérique de certaines œuvres contemporaines ? Il s'agirait alors d'utiliser purement et simplement Bergson, utilisation permise par le philosophe lui-même qui plaçait l'usage au cœur de sa réflexion méthodologique. Cette appropriation, nous en reconnaissons le défaut philologique. Il s'agira d'extirper des phrases du corpus bergsonien, et moins que le corpus un livre, Matière et Mémoire, moins qu'un livre même un chapitre, le premier en particulier : De la sélection des images pour la représentation — le rôle du corps, et d'appliquer les phrases telles quelles à la question de l'interactivité. Un usage anachronique donc, qui nous permettra par un tel déplacement de comprendre, je l'espère, comment des systèmes simples et réductionnistes, comme les ordinateurs fondés sur une logique binaire, peuvent produire une esthétique complexe.

Au fil de notre réflexion, une question nous servira de fil conducteur : « comment les programmes peuvent-ils engendrer de l'indétermination, de l'improbable et de l'improgrammable ? Répondre à ces questions suppose que soit développée une esthétique. »[271] Cette tension nous permettra de découvrir une silhouette inattendue de l'esthétique numérique qui loin de relever du motif du contrôle et de la maîtrise instrumentales, est indéterminée et préserve la possibilité de l'événement. Cette esthétique sera fondée sur l'hypothèse que l'interactivité est la proposition d'une causalité imaginée ou en d'autres termes, comme l'écrivait Bergson, qu'« il n'y a jamais pour nous d'instantané. »[272] C'est à partir de ce temps différé, après-coup, achronique comme condition de possibilité que l'esthétique peut émerger. Les œuvres numériques seront considérées dans ce contexte comme des petits laboratoires de philosophie bergsonienne, et nous tenterons de trouver entre elles et le fonctionnement esthétique des spect-acteurs[273] que nous sommes un parallélisme de structure.

CORPS ET ACTION INSTRUMENTALE

[269] Friedrich Nietzsche, La Généalogie de la morale, Paris, Gallimard, 1985.
[270] Jean-François Lyotard, Le Différend, Paris, éditions de Minuit, 2001.
[271] Bernard Stiegler, La Technique et le temps 1, Paris, Galilée, 1994, p.58..
[272] Henri Bergson, Matière et mémoire, Paris PUF, 1990. p. 72
[273] Jean-Louis Weissberg, Présences à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques, Paris, Harmattan, 1999. Néologisme témoignant de la double position de spectateur et d'acteur des destinataires des dispositifs interactifs.

Nous sommes dans une exposition et nous entrons dans une de ces pièces obscures qui accueillent un dispositif interactif[274], idéal du lieu neutre. Sur l'écran de vidéoprojection, des données provenant du réseau sont entrelacées à des images analogiques dans une métamorphose continue. Des spect-acteurs sont là, trois ou quatre, ils prennent des postures étranges, ils se déplacent et effectuent des rotations avant de revenir sur leur pas, s'arrêtent et repartent. Ces œuvres mobilisent explicitement le corps comme aucune autre. Il y a bien sûr quelques cas dans l'histoire de l'art d'œuvres modélisant le corps du regardeur, mais elles sont rares et pour ainsi dire en marge. Avec les œuvres interactives, une telle mobilisation devient un a priori méthodologique. Or tout l'effort de Bergson consista justement à définir la vie de l'esprit comme profondément liée à la motricité corporelle et c'est pourquoi « un désordre intérieur, une maladie de la personnalité, nous apparaît, de notre point de vue, comme un relâchement ou une perversion de la solidarité qui lie cette vie psychologique à son concomitant moteur, une altération ou une diminution de notre attention à la vie extérieure »[275]

La perception est intrinsèquement liée à l'action, ma perception induit un mouvement puisque « j'aperçois des nerfs afférents qui transmettent des ébranlements aux centres nerveux, puis des nerfs efférents qui partent du centre, conduisent des ébranlements à la périphérie, et mettent en mouvement les parties du corps ou le corps tout entier. »[276] Les oeuvres interactives nous proposent des percepts et du fait de l'interactivité ceux-ci sont transformés en mouvement, l'interactivité est une modélisation de la relation entre ce que je perçois et la motricité impliquée par cette perception. L'interface[277] est la zone d'échange, de traduction et de transport entre les deux, un épiderme : « Et c'est pourquoi sa surface, limite commune de l'extérieur et de l'intérieur, est la seule portion de l'étendue qui soit à la fois perçue et sentie. »[278] L'interface est donc le lieu esthétique par excellence, car elle est l'espace même du paradoxe du sens intime, une peau qui touche et qui est touchée, l'après-coup de la sensation qui ne suit pas chronologiquement la sensation.

Le modèle esthétique bergsonien lie l'action possible et l'image par l'intermédiaire du corps puisque « j'appelle matière l'ensemble des images, et perception de la matière ces mêmes images rapportées à l'action possible d'une certaine image déterminée, mon corps. »[279]. Le corps est un centre d'articulation entre la matière (du monde) et la mémoire (de l'esprit). Or on peut penser que tout dispositif interactif place le corps du regardeur dans une telle position en captant, en numérisant, en quantifiant des données provenant de ce corps. The Garden (1992-1996) de Tamàs Waliczky[280] est un exemple particulièrement frappant de cette articulation. Une perspective en goutte d'eau structure chaque objet de la position d'un enfant parcourant un jardin : les objets se développent ou rétrécissent selon la proximité ou la distance de ses mouvements. Ainsi, tout dans l'espace est visuellement modifié. Le monde est vu comme dans une sphère et l'enfant en est le centre. Le sous-titre de l'œuvre : « film amateur du 21e siècle » marque avec humour la place de plus en plus prégnante de l'espace sur le temps dans les dispositifs numériques. Avec cette œuvre nous sommes, en tant que spectateurs, subjectivement à l'extérieur. Il s'agit d'une expérience bergsonienne par excellence,

De fait, j'observe que la dimension, la forme, la couleur même des objets extérieurs se modifient selon que mon corps s'en approche ou s'en éloigne que la force des odeurs, l'intensité des sons, augmentent et diminuent avec la distance, enfin que cette distance elle-même représente surtout la mesure dans laquelle des corps environnants sont assurés, en quelque sorte, contre l'action immédiate de mon corps (…) Les objets qui entourent mon corps réfléchissent l'action possible de mon corps sur eux[281].

et plus loin,
« Voici un système d'images que j'appelle ma perception de l'univers, et qui se bouleverse de fond en comble par des variations légères d'une certaine image privilégiée, mon corps. Cette image occupe le centre ; sur elle se règlent toutes les autres ; à chacun de ses mouvements tout change, comme si l'on avait tourné un kaléidoscope. » [282]

Cette mobilisation du corps s'effectue selon un critère instrumental, c'est-à-dire que c'est en vue de mes besoins et d'un usage possible que la réalité est perçue dans une adaptation constante à mes finalités. Le corps peut s'engager dans l'action, c'est-à-dire dans le monde, grâce à la reconnaissance instrumentale : un morceau de sucre n'est pas une chose en soi, mais une chose modelée par son usage[283]. Cette conception bergsonienne de la perception est à rapprocher de la définition de la technique depuis Aristote et jusqu'à Heidegger[284], comme moyen de certaines fins selon la quadruple causalité de la matière, de la forme, de la finalité et de l'efficience. Par cette instrumentalité nous découvrons le premier lien structurel entre notre perception et l'interactivité technologique qui fonctionnent à partir des mêmes critères de sélection. Toutes deux opèrent selon l'usage, non qu'elles doivent nécessairement le réaliser, l'usage passerait

---

[274] L'interactivité est un échange à double sens impliquant au moins un élément machinique et un élément humain. À différencier de l'interaction qui est un échange inter-machinique et de la génération qui est un traitement dans une seule et même machine.

[275] Henri Bergson, ibid., p. 7

[276] Henri Bergson, ibid., p..13

[277] L'interface est la zone matérielle d'échange pour traduire des données analogiques humaines en données numériques machiniques. L'interface peut être de réception (un moniteur), d'envoi (une souris) ou les deux (un joystick à retour de force).

[278] Henri Bergson, ibid., p. 58

[279] Henri Bergson, ibid., p. 17

[280] http://www.waliczky.net

[281] Henri Bergson, ibid., p.15

[282] Henri Bergson, ibid., p. 20

[283] John Dewey, Logique, théorie de l'enquête, Paris, PUF, 2000

[284] Martin Heidegger, La question de la technique in Essais et conférences, Paris Gallimard, 1958. Il y aurait tout lieu de comparer cette analyse bergsonienne avec la spatialité de l'utilisation dans Être et Temps, Martin Heidegger, Paris, Gallimard, 1986, pp. 141-144.

alors du côté de la fonction, mais tout du moins elles laissent ouverte de façon persistante sa possibilité. Il s'agit d'une esthétique de l'utilisation, car « ce qu'on appelle ordinairement un fait, ce n'est pas la réalité telle qu'elle apparaîtrait à une intuition immédiate, mais une adaptation du réel aux intérêts de la pratique et aux exigences de la vie sociale. »

Toutefois, cette instrumentalité n'est en rien réductionniste et n'implique pas une stricte causalité où les effets seraient toujours à la mesure des causes. Car si Bergson appelle image ce qui reçoit des actions et ce qui a des réactions, en vertu de ce qui précède, la perception, cette image rapportée à l'action, s'effectue dans le maintien du possible puisque « la réalité de la matière consiste dans la totalité de ses éléments et de leurs actions en tout genre. Notre représentation de la matière est la mesure de notre action possible sur les corps ; elle résulte de l'élimination de ce qui n'intéresse pas nos besoins et plus généralement nos fonctions. »[285]

ACTION POSSIBLE ET INTERVALLE

Nous devons à présent comprendre précisément comment le nouveau peut émerger dans cette esthétique instrumentale. L'usage n'implique-t-il pas une causalité simplement déterministe qui se répète indéfiniment ? Une adaptation parfaite de notre perception à nos besoins laisserait-elle une place à l'événement, à l'individuation, à l'occurrence la plus minime soit-elle du « il y a » ? Or « tout se passe comme si, dans cet ensemble d'images que j'appelle l'univers, rien ne se pouvait produire de réellement nouveau que par l'intermédiaire de certaines images particulières, dont le type m'est fourni par mon corps »[286]. Comment comprendre ce mystère de la nouveauté du corps et du passage entre mon corps, le modèle du corps et d'autres images encore ? Pourquoi dans l'univers qui est constitué d'images, certaines images produisent du nouveau et d'autres non ? Ne s'agit-il pas d'un processus proche de celui des oeuvres d'art ? Les oeuvres interactives ne font-elles pas justement émerger le nouveau en interpellant les corps des spect-acteurs[287] ?

Le tournant fondamental du raisonnement bergsonien qui prend à revers une grande part de la tradition occidentale, réside dans le fait que « le cerveau serait un instrument d'action, et non de représentation »[288] Qu'est-ce à dire ? La représentation est toujours en vue de l'action, il n'y a pas de représentation en dehors de cette possibilité, et c'est l'action qui va permettre l'émergence du nouveau ou plus exactement l'action possible. Ainsi, l'action n'a pas à se réaliser, elle n'est pas une virtualité soumise à l'autorité d'une actualisation, elle persiste comme possibilité. Mon corps a cette très étrange propriété

« Dans l'ensemble du monde matériel, une image qui agit comme les autres images, recevant et rendant du mouvement, avec cette seule différence, *peut-être*, que mon corps *paraît* choisir, *dans une certaine mesure*, la manière de rendre ce qu'il reçoit. »[289]

Remarquons les précautions prises ici par le philosophe qui semble laisser en suspens cette brisure de la causalité. De quelle façon le corps aurait-il la faculté de choisir sa perception ? Et sur quel critère serait fondé ce tri ?

La causalité esthétique est fondée sur l'action, entre la perception et la motricité il y a différents éléments dont le cerveau qui « ne doit donc pas être autre chose, à notre avis, qu'une espèce de bureau téléphonique central : son rôle est de donner la communication, ou de la faire attendre »[290]. Ce n'est pas un hasard si la métaphore utilisée est technique et n'est pas sans rappeler la logique contemporaine des réseaux dont l'émergence date du XIXe siècle[291]. Nous parlons d'instrumentalité et d'usage et Bergson montre combien la possibilité de la communication est liée à l'attente. Cette tension différentielle est l'élément qui permet l'émergence du nouveau et la distinction entre l'usage et la fonction dans le fil causal qui relie le corps au monde. Pas de communication sans différance au sens de différer[292], pas de navigation sur Internet sans écran de préchargement, pas de manipulation interactive sans arrêt, sans irrégularité dans l'image et le son, pas de fluidité sans ondulation ou frange des dispositifs technologiques, pas d'usage sans incident. Une esthétique bergsonienne des nouveaux médias devrait être particulièrement attentive à ces zones interstitielles[293]. C'est cet intervalle qui permet de comprendre la causalité interactive de part en part :

---

[285] Henri Bergson, ibid., p. 35

[286] Henri Bergson, ibid., p..12

[287] Si le corps est la condition du nouveau, il y aurait lieu de s'interroger sur les nouvelles conditions corporelles dans le contexte des biotechnologies. "Mais le système nerveux peut-il se concevoir vivant sans l'organisme qui le nourrit, sans l'atmosphère où l'organisme respire, sans la terre que cette atmosphère baigne, sans le soleil autour duquel la terre gravite?" (Henri Bergson, ibid., p. 19). L'interdépendance des deux systèmes met en cause tout récit d'émancipation, toute volonté de se dégager, de s'échapper, comme l'exprimait si justement Lyotard dans Si l'on peut penser sans corps (L'inhumain, Paris, Galilée, 1986) ou quand Beckett, par la bouche de Krapp, dit: "Passé minuit. Jamais entendu pareil silence. La terre pourrait être inhabitée". Cette possibilité de l'inhabitation hante aujourd'hui les discours techno-scientifiques.

[288] Henri Bergson, ibid., p..78

[289] Henri Bergson, ibid., p..14. C'est nous qui soulignons.

[290] Henri Bergson, ibid., p..26

[291] Friedrich . Kittler, Discourse Networks 1800/1900, Stanfort, Stanfort University Press, 1990.

[292] Jacques Derrida, L'Écriture et la différence, Paris, Le Seuil, 1979.

[293] Dans l'introduction de Sous Terre (2000) http://www.sous-terre.net, les animations de préchargement donnent des informations plus importantes que les informations effectivement chargées. Il y a une inversion de l'horizon d'attente entre l'usage et la fonction. On devient attentif à l'attente elle-même qui devient alors fugace.

Nous disions que le corps, interposé entre les objets qui agissent sur lui et ceux qu'il influence, n'est qu'un conducteur, chargé de recueillir les mouvements et de les transmettre, quand il ne les arrête pas, à certains mécanismes moteurs, déterminés si l'action est réflexe, choisi si l'action est volontaire[294].

Transmettre c'est pouvoir arrêter, dans l'exacte mesure où on doit transmettre du possible
c'est dire que le système nerveux n'a rien d'un appareil qui servirait à fabriquer ou même à préparer des représentations. Il a pour fonction de recevoir des excitations, de monter des appareils moteurs, et de présenter le plus grand nombre possible de ces appareils à une excitation donnée[295].

L'héritage bergsonien nous est parvenu, réactivé, à travers Gilles Deleuze par un phénomène de réappropriation active qui place au premier plan la relation problématique entre l'image et l'intervalle.
Son plan d'immanence avec des images variables qui agissent et réagissent sur toutes leurs faces et dans toutes leurs parties, et puis certaines images privilégiées qui se définissent uniquement par intervalle entre l'action subie et l'action exécutée. Cet intervalle, cet écart, c'est l'équivalent des petits lacs de non-être. À la lettre c'est du rien. Il se trouve que ce rien, il va faire quelque chose[296].

L'interruption est la condition esthétique de l'irruption, de l'advenue, du « il y a » et cette pratique du détournement, du mauvais branchement, du clignotement, du larsen, de l'instabilité au cœur de la répétition est commune à beaucoup d'œuvres technologiques majeures. Dans Information (1974) de Bill Viola, la sortie vidéo est branchée sur l'entrée vidéo et ce branchement contre nature, une machine branchée sur elle-même comme humour cybernétique si proche des machines de Marcel Duchamp[297], va effectivement produire une image, au sens bergsonien, une image qui a un intervalle entre l'information reçue et l'information rendue, intervalle qui est intervalle de lui-même puisque c'est le même signal en entrée et en sortie. C'est le même signal, c'est-à-dire que c'est une différence, cela creuse un intervalle qui produit à son tour du perceptible. Dans les œuvres numériques ce sont souvent des effets de déplacement et de traduction[298] puisque tout est codé sous une forme binaire (0 et 1) selon une mathesis universalis inutilisable.
Le cerveau c'est uniquement un intervalle entre l'action subie et la réaction exécutée. Ce n'est pas difficile. C'est de la matière le cerveau, c'est de la matière-intervalle (…) Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que quand on a un cerveau, au lieu de recevoir une excitation qui va s'enchaîner avec la réaction, il y a un intervalle, il y a une coupure. Cette coupure comment elle se fait ? Parce que le cerveau comme matière, comme matière extrêmement complexe, va assurer une espèce de dispersion de l'excitation reçue, le cerveau va être un analyseur. Il va, avec une excitation, il va la traduire en micro-excitation et dès lors j'ai le temps. Je gagne du temps. Donc ça peut se justifier matériellement, mais vous en avez assez dit quand vous dites que le cerveau c'est un intervalle. Le cerveau c'est rien d'autre que l'intervalle entre les actions que vous subissez et les réactions que vous allez exécuter. En d'autres termes, cet intervalle, et l'immobilisation des parties réceptives vous permet quoi ? Gagner du temps. Mais pourquoi faire ? Pour organiser une réaction qui, par nature, sera imprévisible. Vous avez gagné du temps, vous pouvez dès lors réagir d'une manière qu'on appellera intelligente, mais c'est pas ça qui compte. Qu'est-ce que c'est une réaction intelligente ? Une réaction intelligente c'est une réaction qui a pris le temps, où vous n'étiez pas forcé d'enchaîner la réaction à l'action subie. (…) ce n'est plus un je fais, ou plutôt x, centre d'indétermination, ce n'est plus un x fait, c'est " je sens", x sent. Il sent quoi ? Il sent quelque chose en lui. Il se saisit du dedans. Qu'est-ce qu'il se saisit du dedans ? Il se saisit du dedans comme pénétré par telle excitation qui dès lors, lorsqu'elle a pénétré dans le centre d'indétermination, dans l'image privilégiée, s'appellera une affection (…) Centre d'indétermination, je peux dire : je perçois le monde, je peux dire : j'agis sur le monde, je peux dire : j'éprouve et je sens. Image-perception, image-action et image- affection[299].

Le temps réel technologique est un fantasme au même titre que l'immédiateté intuitive de la représentation métaphysique. Les oeuvres interactives ne modélisent pas seulement l'action possible, mais plus encore l'intervalle qui permet d'intervenir sur le paradoxe du sens intime énoncé par Deleuze où ce « je sens » est perçu comme exercé sur soi non par soi[300]. On peut nommer cet intervalle temps de latence, incident, bug, accident, etc. Et c'est à cet endroit même que l'interface entre l'analogique et le numérique n'est plus une traduction exacte entre deux mondes clos, mais déraille et par une telle déviance produit un percept. Dans He Weeps for You réalisé en 1976 par Bill Viola, une goutte d'eau émerge lentement d'une valve en laiton. Une caméra projette sur un grand écran cette goutte. La goutte gonfle et finalement tombe sur un tambour amplifié, ce qui provoque un bruit fort. Le spectateur en regardant la goutte se voit inversé dedans selon le principe de la camera obscura. L'étirement du temps vidéographique est fonction de la temporalité de la goutte d'eau qui reproduit le dispositif de captation visuelle, ou peut-être est-ce l'inverse dans une boucle infinie, tension jamais résolue, entre la goutte et la caméra, entre ce que je vois, ce qui est rendu visible et ce qui voit, ou encore entre le monde, le corps et l'intervalle.

LE CENTRE D'INDÉTERMINATION

---

[294] Henri Bergson, ibid., p..81
[295] Henri Bergson, ibid., p..27
[296] Gilles Deleuze, retranscription du cours du 02/11/1983, http://www.webdeleuze.com.
[297] Marcel Duchamp, Duchamp du signe, Paris, Flammarion, 1994.
[298] La Révolution a eu lieu à New York (2003), http://www.incident.net/works/revolution_new_york/ . Un texte est généré et certains mots sont automatiquement traduits en images trouvées sur le réseau grâce au moteur Google. Cette traduction absurde entre l'image et le texte met en place un double niveau narratif.
[299] Deleuze, ibid.
[300] Gilles Deleuze, Différence et répétition, Paris, PUF, 1968, p. 116

L'intervalle est une image orientée en vue d'une action instrumentale possible. La suspension du possible est liée à la disjonction entre l'usage et la fonction. Il concerne, dans les dispositifs interactifs, non les dispositifs eux-mêmes, mais les spect-acteurs, les oeuvres ne servant alors qu'à préserver et intensifier cette possibilité. Bergson utilise la très féconde notion de centre d'indétermination, qui n'est pas sans évoquer la physique quantique[301], pour expliquer ce décalage esthétique

Or, si les êtres vivants constituent dans l'univers des "centres d'indétermination", et si le degré de cette indétermination se mesure au nombre et à l'élévation de leurs fonctions, on conçoit que leur seule présence puisse équivaloir à la suppression de toutes les parties des objets auxquelles leurs fonctions ne sont pas intéressées[302].

On pourrait dire que les œuvres interactives ne sont que fonctionnement possible, ce sont des modèles de fonctionnement irréductibles à leurs fonctionnements effectués, elles sont programmées, alors que la technique industrielle est action virtuelle qui produit du monde. Elles sont interface, elles éliminent tout le reste et par cette suppression elles permettent paradoxalement une indétermination plus grande, c'est-à-dire une perception plus vaste. « Plus grande est la puissance d'agir du corps (symbolisée par une complication supérieure du système nerveux), plus vaste est le champ que la perception embrasse. »[303] La faculté d'agir de l'interacteur n'est pas réductible à une volonté de contrôle ou de maîtrise, mais consiste en la possibilité d'entrouvrir l'indétermination, le possible devant alors être conçu comme une variabilité dont le résultat n'est pas anticipable. Comme nous l'avons montré dans de précédents travaux, cette variabilité programmatique affecte les notions classiques d'œuvre, d'artiste, de spectateur, de monstration, et les relations entre eux. Que devient l'œuvre quand la forme du résultat n'est pas anticipable par le soi-disant auteur ? Que montre-t-on au juste quand il y a un fonctionnement de l'œuvre, c'est-à-dire une ou des opérations ?
Or, et c'est là la cheville de notre raisonnement, cette indétermination humaine ne va pas sans une indétermination technologique dont les sources historiques se trouvent dans la physiologie du XIXe siècle qui a inventé un certain corps et un certain système esthétique comme l'a très justement démontré Jonathan Crary[304]. Les méthodes physiologiques ne consistent pas seulement à comprendre le corps, mais en le rendant observable, c'est-à-dire en le soumettant aux principes de la science expérimentale[305], à le réinventer.
Des causes différentes, agissant sur le même nerf, excitent la même sensation, et que la même cause, agissant sur des nerfs différents, provoque des sensations différentes (…) L'excitant unique capable de produire des sensations différentes, les excitants multiples capables d'engendrer une même sensation, sont ou le courant électrique ou une cause mécanique capable de déterminer dans l'organe une modification de l'équilibre électrique[306].

Ce que nous dit ici Bergson est remarquable : d'une part il y a production des mêmes effets par des causes différentes et d'autre part il y a production par une même cause d'effets différents. Cette double causalité esthético-technique, produite par du mécanique ou de l'électrique, est au fondement théorique et pratique de tous les systèmes immersifs actuels, courant de la réalité virtuelle aux ordinateurs personnels en passant par les consoles de jeux. Ailleurs nous avons nommé cette esthétique la s(t)imulation[307] qui permet d'entrelacer le corps en tant qu'il est stimulé par un dispositif technique, on applique par exemple un système de forces retour sur un doigt, et le corps en tant qu'il est simulé c'est-à-dire qu'il est quantifié pour en permettre la captation et projeté dans un monde, par exemple un jeu vidéo grâce à un joystick qui analyse les mouvements de la main. C'est en cet endroit précis de l'invention du corps moderne que s'imagine une nouvelle relation entre l'analyse scientifique et la production technique, production fondée sur la rationalité scientifique et analyse qui devient productive, c'est-à-dire performative. C'est aussi cette invention, dont nous percevons encore aujourd'hui quotidiennement les symptômes, qui permet de relier structurellement, et non métaphoriquement, l'indétermination de l'individu à l'interdétermination d'un dispositif technologique. Nous proposons, en reprenant et en détournant le concept bergsonien, de nommer ce parallélisme esthétique entre les dispositifs technologiques et humains l'interdétermination comme entre-deux et intervalle.

Une esthétique numérique serait alors à même de proposer des concepts opératoires. L'interactivité est instrumentale et sensori-motrice, on pourrait penser à la suite de Bergson, et d'une certaine manière de Kant, qu'elle est une faculté de schématiser, puisque d'une part « reconnaître un objet usuel consiste surtout à savoir s'en servir (…) Il n'y a pas de perception qui ne se prolonge en mouvement. »[308] et d'autre part « compléter la perception visuelle par une tendance motrice à en dessiner le schème. »[309] La schématisation serait une esthétique de la jouabilité. Ainsi, un jeu vidéo propose des images qui induisent chez le joueur un mouvement (de la main, du regard, du corps), mouvement qui dessine le schème de l'image, presque un monde. Dans Revenances[310] (2000) réalisé avec Reynald Drouhin, l'internaute ne peut toucher, c'est-à-dire déclencher, les séquences qu'en parcourant des distances qui habituellement font défaut dans les dispositifs en réseau. Ces distances sont des intervalles, une instrumentalité sans fonctionnalité c'est-à-dire sans clic de souris. D'autre part, on remarque que la boucle est utilisée très fréquemment dans les arts sonores et visuels[311]. Le *sample*, est-ce une simple répétition

[301] Werner Heisenberg, La Nature dans la Physique Contemporaine, Paris, Gallimard, 2000 . Alexandre Kojève, L'Idée de Déterminisme dans la Physique, Paris, Le Livre de Poche, 1990.
[302] Henri Bergson, ibid., p..33
[303] Henri Bergson, ibid., p..57
[304] Jonathan Crary, Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century, MIT Press, 1992.
[305] Claude Bernard, Introduction à l'étude de la médecine expérimentale, Paris, Flammarion, 1993.
[306] Henri Bergson, ibid., pp. 50-51
[307] Grégory Chatonsky, Habiter l'inhabitable technologique, 1996. http://incident.net/users/gregory/pdf/HABITER.pdf
[308] Henri Bergson, ibid., p. 101
[309] Henri Bergson, ibid., p. 107
[310] Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin, Revenances, 2000, http://www.revenances.net

de l'identique ou bien cette répétition offre-t-elle de l'indétermination, c'est-à-dire de la différenciation ? « La répétition a pour véritable effet de décomposer d'abord, de recomposer ensuite, et de parler ainsi à l'intelligence du corps. »[312]

On pourrait dire que le numérique par sa puissance de traitement, de simplification et de modélisation, que l'interactivité par son instrumentalité sensori-motrice, rejouent la réflexivité esthétique, c'est-à-dire la sensation de la sensation, sur la scène technologique, et la place dans un après-coup. Il y a là quelque chose de la temporalité complexe et ambivalente du symptôme. Lorsque que nous accordons notre attention à une œuvre interactive il y a un redoublement infime de notre perception, une intelligence esthétique où s'il y a bien des causes et des effets, ceux-ci ne cessent d'échanger leur rôle. Tantôt, l'œuvre produit la perception et tantôt la perception vient modifier l'œuvre, le tempo de cet échange est le corps lui-même. Et c'est justement au sujet de la réflexion, que lisant Bergson, nous entendons de façon encore anachronique la description d'une installation interactive :

Toute la difficulté du problème qui nous occupe vient de ce qu'on se représente la perception comme une vue photographique des choses (…) Mais comment ne pas voir que la photographie, si photographie il y a, est déjà prise, déjà tirée, dans l'intérieur même des choses et pour tous les points de l'espace ? (…) Nos "zones d'indétermination" joueraient en quelque sorte le rôle d'écran. Elles n'ajoutent rien à ce qui est ; elles font seulement que l'action réelle passe et que l'action virtuelle demeure.

et

Image pour image, nous aimerions mieux comparer le travail élémentaire de l'attention à celui du télégraphiste qui, en recevant une dépêche importante, la réexpédie mot pour mot au lieu d'origine pour en contrôler l'exactitude (…) Mais toute perception attentive suppose véritablement, au sens étymologique du mot, une réflexion, c'est-à-dire une projection extérieure d'une image activement créée, identique ou semblable à l'objet, et qui vient se mouler sur ses contours (…) Ainsi, nous créons et reconstruisons sans cesse.

L'INDÉTERMINATIF TECHNOLOGIQUE

Une esthétique des médias numériques dans une perspective bergsonienne devrait être à même de problématiser à partir de la question du corps, ce curieux parallélisme entre l'indétermination humaine et l'indéterminatif technologique que nous avons nommés interdétermination, de voir comment les ordinateurs fondés sur des présupposés langagiers réductionnistes et théoriquement critiquables comme la cybernétique ou une certaine philosophie analytique, rejouent finalement, quand leur usage s'inscrit dans des finalités qui préservent l'inattendu et la surprise, la complexité de l'esthétique humaine et la venue du « il y a ».

Toutefois, il faut prendre garde et s'entendre sur ce qui se rejoue et sur la manière dont cela se rejoue. Car il serait bien naïf de penser que le parallélisme entre ces deux indéterminations est identitaire, d'anthropomorphiser la technique ou de techniciser l'être humain. C'est l'illusion cybernétique, ambivalence à laquelle les discours sur les technologies du numérique de Pierre Lévy, Philippe Quéau, Paul Virilio et d'autres nous avaient habitués il y a quelques années[313]. Le parallélisme sauvegarde non seulement la différence, mais l'intensifie encore jusqu'à son point de partage sensible. Les lignes parallèles ne se rejoignent jamais, et elles sont parallèles du fait même de cette distance, de cet intouchable qu'on nommera interdétermination (inter comme distance et écart), une manière de dire la complexité de ce qui se joue avec une interface. L'interface entre la passibilité humaine et la machine dont la fonction est de ne pas faire obstruction à cette passibilité. Il ne s'agit aucunement pour cette dernière de provoquer une perception à la manière pavlovienne, mais de ne pas la rendre impossible, ni plus ni moins, de laisser, comme le voulait Bergson, ouvert l'influx du monde qui de proche en proche se répand et qui continue de circuler.

Ce parallélisme négatif (« ne pas ») que nous abordons ici brièvement, et qui mériterait de plus longs développements, est rendu possible parce que dans ces deux indéterminations communiquer est indissociable de l'attente, la diffusion est aussi une rétention[314]. Ainsi, la causalité programmatique n'est en rien contradictoire avec l'inanticipable de l'occurrence esthétique. Un artiste peut bien programmer un ordinateur, il pourra décrire par cet étrange *logos* des événements à venirs mais il ne pourra pas prévoir toutes les formes de son œuvre, dont il est alors dépossédé, une forme du lâcher-prise. Il pourra simplement imaginer un spectre de variabilité, bref une action possible qui survivra dans l'usage d'un spect-acteur à chaque fois singulier.

Toutefois, la pensée bergsonienne a des limites quant à son application aux arts numériques. La mémoire, concept cher au philosophe français, n'est pensée que du point de vue organique. Or nous savons, grâce à Leroi Gouhran[315] et à d'autres, qu'il est difficile si ce n'est périlleux de considérer la mémoire indépendamment de ses surfaces d'inscription matérielle qui ne sont pas simplement des supports neutres a posteriori, mais qui modifient profondément ce qui s'y inscrit. Il y aurait un impensé de l'externalisation de la mémoire chez Bergson, condition de sa transmission tout autant que de sa rétention, *hupokeimenon* de l'idéalité et du temps. En termes

---

[311] Ce que peut un corps, 2002, http://www.incident.net/works/possibles_bodies/ et Movies Without Time, 2002-2003, http://www.incident.net/works/movies_without_time/.

[312] Henri Bergson, ibid., p..122. Il faudrait sans doute distinguer une bonne et une mauvaise répétition, comme une bonne et une mauvaise décomposition du mouvement, cette dernière trouvant son modèle dans la captation chronophotographique contemporaine de Bergson.

[313] Grégory Chatonsky, L'enthousiasme conjuratoire dans les discours du virtuel, 1995, http://www.incident.net/users/gregory/pdf/CONJURATION.pdf

[314] Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press, 2001. Un ordinateur est un support de lecture (diffusion) autant que de mémoire (rétention).

[315] André Leroi Gouhran, Milieu et technique, Paris, Albin Michel, 2000

phénoménologiques, Bergson oublie les souvenirs tertiaires[316] alors même qu'il s'y inscrit de fait en écrivant. Il s'agit dès lors d'utiliser cette pensée, de la transformer, de la mettre en mouvement pour déployer ce tissu entre l'être humain et le numérique, entre sa mémoire et toutes ces mémoires accumulées sur le réseau ou ailleurs, entre ces deux défaillances et de nous déplacer ainsi dans la « nécessité où nous sommes de vivre, c'est-à-dire, en réalité, d'agir. »[317]

UNE FICTION SANS ACTION

09 04 04

Le moteur de la fiction interactive n'est pas l'action, que ce soit l'action sur l'écran ou l'action de l'utilisateur. Il serait naïf de penser que celui-ci devient « le héros de l'histoire », que le principe d'action se reporte sur lui. En effet, il est très difficile, comme auteur, initiateur, programmeur du projet, d'incorporer les événements sous la forme d'actions, car alors on réduit les possibles, on les limite à ce qui est inscrit. Tout se passe comme si cela, ce qui se passe, ne pouvait s'inscrire, comme si tout devait rester instable et incertain. Et il y a là un paradoxe profond : les nouveaux supports de mémoire non linéaire racontent des histoires par ce qui est dans le défaut même de l'inscription. On ne nommera pas cela l'ininscriptible, car cela sonnera comme un nouveau ineffable, mais le défaut même de la mémoire. Tout se passe alors comme si les différents plans de la fiction interactive, actions, événements, motivation, etc. ne pouvaient jamais se rejoindre, se confondre dans une forme définie. C'est peut-être pour cette raison que la fiction numérique est en formation continuée, toujours et encore, en émergence. Elle ne résoud pas le flux existentiel dans une prise de forme (une histoire cohérente et structurée), mais dans une formation (des histoires à peine commencées et structurables, en structuration). Continuer dans ce doute infini, dans ce trouble ontologique, c'est tenir le pas gagné.

À QUI PARLER ?

22 02 04

Un bus, une jeune femme qui téléphone. Anorak rouge, cheveux courts et noirs, 25 ans peut-être. Je suis à distance, 4 ou 5 rangées de sièges, elle semble murmurer, parfois elle sourit. Au bout de 10 minutes de cette conversation, une voix s'élève brutalement : « Tu nous fais chier connasse avec ton portable de merde ! ». Elle se retourne, j'avais déjà remarqué qu'elle était jolie, elle fait la moue et parle d'une manière encore plus silencieuse. Les autres voyageurs restent un moment en suspend. J'aimerais interroger cet instant de non-participation, ce moment partagé à la lisière du commun qui défient la logique de la marge. Reprenons. Quelques jours plus tard, un homme marche dans la rue, il parle tout seul, fort. Un fou sans doute me dis-je, puis il fait volte-face et je vois son autre profil, là je remarque un kit bluetooth accroché à son oreille. Je n'aurais jamais idée de parler seul dans la rue ou dans un quelconque espace public.

La question serait alors à qui je parle. Or chez moi, dans mon domicile privé, caché des yeux publics, il m'arrive de me parler à moi-même, de mettre au point des idées à haute voix plutôt qu'intérieurement comme si cette projection dont je suis le seul témoin (à supposer que le parlant en moi et l'écoutant soient absolument collés l'un à l'autre) m'apportait une mise au point appréciable. Cette parole solitaire, s'élevant dans l'anonymat du désert ou de l'espace domiciliaire, est perturbée par l'usage du téléphone portatif. On aurait bien tort de n'entendre dans la réaction violente du bus qu'une simple opposition dialectique par rapport à laquelle il s'agirait de prendre partie pour ou contre, de choisir son camp comme on dit. Il faut bien plutôt y entendre l'écho d'un précieux et profond symptôme où ces voix que nous entendons dans la rue, ces voix qui s'adressent à ceux qui sont géographiquement ailleurs, sur le réseau des portables, viennent bouleversée la relation entre le privé et le public, entre l'intériorité et l'extériorité, entre le destinataire et le destinateur selon une logique de la spectralité.

Ils parlent à des gens qui ne sont pas là, logique infiniment spectrale comme une séance de spiritisme du XIXe siècle à laquelle nous aurait conviés un Hugo. Qu'entendons-nous donc quand nous écoutons ces gens parler ? Car il est bien difficile de ne pas les entendre, dans les espaces publics. Ils parlent sans nous parler. Le psychotique soliloquant dans la rue, dans son refus même d'adresse est quelque part à la lisière du public. Nous savons qu'il ne nous parle pas, ou encore que s'il ne veut plus nous parler, s'il refuse à présent de s'adresser à nous, c'est que nous (le public) nous avons peut-être refusé de l'entendre depuis longtemps déjà. Cette parole solitaire relève d'une logique de la marge. Mais ces personnes parlant au téléphone, qui continue physiquement à se mouvoir, à marcher, à opérer une fonction publique, ils parlent à des gens qui ne sont pas là. Et de ce fait, eux-mêmes, sont un peu ailleurs. Nous savions que l'espace public se feuilletait et n'était pas un milieu homogène, mais cet hétérogène s'est radicalisé avec les technologies portatives. Car il serait difficile de savoir s'ils sont présents ou absents, ils sont les deux simultanément. Ils sont bien là, ils ne se sont pas évaporés, mais quand on leur fait remarquer l'étrangeté de leur adresse (à qui parlent-ils ?) alors ils sortent comme d'un rêve, comme s'ils avaient été un peu ailleurs, ou encore que l'ici (où nous sommes) avait quelque ailleurs en son sein, ou que l'ailleurs qu'ils habitent en communiquant avec leur interlocuteur était hanté par l'ici. Logique de déterritorialisation et territorialisation dans un même devenir. La question de savoir où

[316] Bernard Stiegler, La Technique et le temps 2, Paris, Galilée, 1996, pp. 54-55

[317] Henri Bergson, ibid., p. 221

ils sont ne saurait donc plus se poser en terme d'identité géographique. Remarquons la complexité de leur voix en tant qu'elle s'adresse : ils parlent à quelqu'un qui n'est pas là dans un entre-deux qui est un peu ici et un peu ailleurs et qu'on nommera par commodité le réseau. Mais leur voix est aussi dans l'espace public, quand bien même elle ne lui serait pas adressée. Il est difficile de ne pas les entendre, une voix peut être entendue même si elle ne m'est pas destinée. Qu'est-ce que j'entends quand j'entends ces voix ? J'entends un discours qui ne m'est pas destiné, et en ce sens un discours indirect au sens non pas où on me le rapporte, mais où je l'entends comme un destinataire secondaire. Ce discours est la preuve que l'ici est hanté par non seulement un autre espace (l'ici de celui à qui il parle), mais aussi par une autre catégorie d'espace (le réseau). Il nous faut analyser l'indirection de cette preuve.

Cette preuve fait partie d'un procès plus large qui est celui de la répartition entre le public et le privé. Cette répartition, on le sait bien, a toujours été problématique, toujours mouvante et incertaine, se jouant dans un devenir ne cessant de se stabiliser et de se déstabiliser. Mais ce qui change là avec ces technologies portatives c'est que l'espace public voit l'émergence de nouveaux espaces qu'on ne saurait simplement nommer intermédiaire, comme si deux espaces communiquant par le biais d'un téléphone restaient eux-mêmes. Nous demandons à nouveau : où est la personne qui parle ? Et la personne à laquelle elle parle ? Où suis-je moi qui écoute ces paroles qui ne me sont pas destinées ? Les catégories spatio-temporelles opposant le vide et le plein, le chronique et le diachronique ne sont pas adaptés pour décrire ce phénomène que nous expérimentons quotidiennement. Le public est hanté par cette conversation privée, ces individus se parlant à distance suspendant un moment le flux de la rue, du travail, du commun. Le privé est hanté par le réseau public, en particulier les réseaux informatiques comme Internet qui ouvrent une fenêtre sur cet ailleurs, cet ailleurs de l'ailleurs où nous sommes plusieurs (internautes) à être, on n'ose pas dire là, dans une surface dont la spatialisation commune (les relations de distance entre les internautes) dépendent entièrement de leur intentionnalité (chat), de leur cheminement dans la structure des fichiers (navigation). Les espaces public et privé étaient des espaces dont j'héritais et que je pouvais plus ou moins m'approprier par adaptation ou déformation. Le réseau qui hante ces deux espaces n'est pas préexistant à son usage et cet usage, comme nous l'avons démontré ailleurs, n'est pas fonction d'une cause finale. Le parleur du téléphone portatif ne me parle pas, mais je l'entends. Une voix qui ne m'est pas destinée, mais que j'entends (sans l'écouter d'ailleurs) n'est-ce par cela le commun ?

L'ACAUSALITÉ NARRATIVE

27 05 03

Souvent dans mon travail, pour ne pas dire toujours, un homme et une femme se parlent. Est-ce là un tic romantique ? L'auto-fiction de mes problèmes existentiels ? Un cliché ? La situation du dialogue et du différend sexuel n'est pas un motif égocentrique, mais un dispositif qui permet d'une part la construction d'une narration non causale (car les relations de cause à effet ne sont pas toujours connues, on peut même penser qu'entre les hommes et les femmes les relations ne sont pas causales, mais quantiques) et d'une part un rapport entre possible et impossible (un possible) qui ne relève pas de l'opposition dialectique. Il me semble que la fiction a ceci de singulier qu'elle met en place une articulation contre nature entre le possible (le vivable) et l'impossible (l'invivable) afin de montrer ce jeu de respiration et d'expiration permanent dans lequel la source de l'invivable est la quotidienneté la plus banale (la moins remarquable) et la source du vivable est dans l'invivable (l'anonymat qui nous traverse et que nous sommes sans pouvoir l'être). Il n'y a là, dans le motif de l'invivable, aucune dramaturgie romantique, car l'invivable n'est en général pas un grand événement, mais quelque chose de difficilement décelable et de quotidiennement occulté par le sens commun. C'est pourquoi la fiction nous sort du régime de la volonté instrumentale, elle n'est pas du virtuel et de l'actuel, mais du possible et en même temps de l'impossible, et la jonction entre les deux s'effectue par l'imaginaire qui est la faculté a priori de produire des images. Il faut donc rechercher des situations d'indécidabibilitées ou si on préfère de variabilité, terme qui peut être associé à la variable informatique.Si la fiction chronologique permettait de résoudre les noeuds et les problèmes, les tensions et les émotions par réduction progressive des possibilités en virtualités, la fiction numérique intensifie ces tensions et ne les résoud jamais. Son monde est un monde irrésolu non parce que la solution nous échapperait, mais parce que le monde même de la solution n'existe pas et que le monde dans lequel nous devons vivre est insoluble. La fiction numérique témoigne d'un univers qui n'est plus soumis à la volonté anthropologique ni soumis non plus à une volonté ineffable. C'est un monde constitué de singularités dont les relations peuvent être causales, mais ne se réduisent pas systématiquement à la causalité. Chercher donc des situations qui jouent de ce dispositif irrésolu, des situations de la vie quotidienne qui sont en même temps impossible (jusqu'à la mise en cause de l'existence d'un individu) et en même temps possible, au sens où elles rendent le vivant métastable, toujours en devenir.

LE TEMPO DES POSSIBLES: ESPACES DE LA FICTION PROGRAMMATIQUE

10 02 03
PUBLIÉ DANS LES ACTES DU COLLOQUE ARTMEDIA VIII, ARS LIGERIS LEONARDO

" La première scène se déroule très vite. On sent qu'elle a déjà été répétée plusieurs fois: chacun connaît son rôle par cœur. Les mots, les gestes se succèdent à présent d'une manière souple, continue, s'enchaînent sans à-coup les uns autres autres, comme les éléments nécessaires d'une machinerie bien huillée.

Puis il y a un blanc, un espace vide, un temps mort de longueur indéterminée pendant lequel il ne se passe rien pas même l'attente de ce qui viendrait ensuite.
Et brusquement l'action reprend, sans prévenir, et c'est de nouveau la même scène qui se déroule, une fois de plus… "
(Alain Robbe-Grillet, Projet pour une révolution à New York)

À chaque conférence je bute devant la même insatisfaction à présenter mon travail à un auditoire. Passer de la manipulation intime, le one2one du domicile, qui est l'espace pour lequel et dans lequel mon travail a été produit (le home studio) à celui de sa représentation spectaculaire devant une communauté d'individus, donne souvent des résultats désastreux. C'est peut-être la preuve qu'inachevées, lacunaires, échouées mes fictions ont aujourd'hui bel et bien un lieu et qu'il n'est pas celui où nous sommes. J'ai donc pris la décision de ne pas montrer mes travaux ici, mais de m'y référer comme à des bookmarks. Ils existent ailleurs, dans le flux du réseau et chacun pourra aisément les trouver à défaut d'autre chose sur le site incident.net. Ce que je dirais sera donc prononcé en leur absence et par leur absence.

Il sera question de fictions sur Internet et, puisque c'est mon activité principale depuis plusieurs mois[318], d'écriture, de scénarisation, mais je préférerais parler de tempo[319] au sens d'une "notation d'un mouvement qui n'est pas défini d'une manière absolue" parce que parfois la narration fait corps avec la programmation informatique. Beaucoup ce sont déjà confrontés à cette problématique de la fiction dite "interactive". Des labyrinthes de David Blair en passant par les jeux de Brenda Laurel et les dialogues de Luc Courchesnes, les pastiches policiers de Jean-Pierre Balpe et les bases de données séquentielles de Lev Manovich, chacun a tenté à sa manière de questionner cette forme qui s'adresse à la communauté, à vous donc, à votre absence. Il y a dans la fiction programmatique[320] quelque chose qui relève du fantasme, ultime forme de l'interactivité, spectacle total et populaire qui rejouerait sur la scène informatique ce que le cinéma avait rêvé de faire à ses débuts.

Rappelons brièvement les termes historiques du débat : la narration est fondée sur le modèle défini par Aristote dans la Poétique. Son objectif consistait à répliquer à Platon qui estimait que le processus poétique était fondamentalement incohérent et défiait toute explication rationnelle et donc ontologique[321]. Selon Aristote il est possible de décrire ce processus selon des termes logiques. Le modèle aristétolicien est basé sur un schéma temporel qui part de possibles pour les réduire en une nécessité en passant par des probables. En effet chez Aristote le nombre de nouvelles possibilités introduites chute avec la progression de la pièce. Plus on avance, moins il y a de possibles. À la fin toutes les lignes de probabilités en compétition sont éliminées sauf une. Quand cette probabilité devient une nécessité, c'est le dénouement. Ainsi la narration passe d'une situation floue où le conflit peut être résolu de plusieurs façons vers une résolution qui semble être la seule possible, réconciliant ainsi le spectateur avec ce à quoi il assiste.

La réflexivité fictionnelle est de part en part temporelle. C'est pour cette raison qu'en lisant un livre, en voyant un film, on se dit: "J'y étais!" et à cet instant même on y est plus, la preuve de la coprésence étant à jamais différée. Mon existence indéterminée ne peut être déterminée que dans le temps, comme l'existence d'un sujet passif ou réceptif apparaissant dans le temps. La spontanéité dont j'ai conscience dans le "J'y étais" ne peut être comprise que comme l'affection d'un moi passif qui sent que sa propre pensée, sa propre perception ce par quoi il dit "Je" s'exerce en lui et sur lui, non par lui. C'est le paradoxe du sens intime[322], celui-là même qui est en jeu dans la fiction et que nous suivrons tel un fil d'Ariane.

Or il faut bien l'avouer les objets numériques auxquels nous avons affaire aujourd'hui sont difficilement descriptibles par le temps. Nos supports de mémoire ne sont plus des objets temporels: combien de temps dure un site Internet ou un DVD? Il serait hasardeux de répondre à cette question si ce n'est à quantifier la singularité irréductible de chaque navigation. Nous pouvons par contre plus aisément décrire ses niveaux, sa navigation, sa cartographie et sa topologie, bref sa configuration spatiale. En d'autres termes l'espace relève du champ du destinateur tandis que la temporalité relève de la responsabilité du destinataire. Lorsque nous tentons de penser la temporalité d'un support de mémoire numérique, nous le visualisons encore comme un espace à parcourir, à découvrir, rejouant les écarts du jardin aux sentiers qui bifurquent[323]. Il y a parallèlement une obsession du temps qui musèle les usages esthétiques du réseau, car il faut gagner du temps à tout prix, surfer à toute vitesse, cliquer aussi vite que son ombre pour que les informations aillent à la vitesse du cerveau, bref incorporer du temps là où il est encore question d'espace. Tout se passe comme si après l'apogée temporelle du cinéma au siècle dernier, l'espace si rarement pensé dans sa singularité par la tradition occidentale[324], s'était autonomisé. On peut penser que la Grèce antique avait structuré l'espace (comme démarcation entre la cité et les barbares, entre l'humain et le divin) en le temporalisant. Le problème de la cité était de produire un temps commun et partagé. Ceci permet de comprendre pourquoi jusqu'à Heidegger, pour lequel la question de la spatialité du Dasein n'est jamais que sa temporalité[325], nous ne concevons l'espace que comme distance à parcourir entre un point A et un point B, c'est-à-dire en le temporalisant encore une fois. Il faut d'ailleurs remarquer que ce n'est que tardivement que l'espace est

---

318 Dans le cadre du programme de la Villa Médicis hors-les-murs, les Inclassables de l'AFAA à Montréal, Canada.

319 Nous tenons à témoigner de notre dette à l'égard du livre de Patrice Loraux, Le tempo de la pensée (Le Seuil) qui nous a très largement inspiré la notion de tempo appliquée à une théorie de l'im/possible dans la production artistique.

320 Nous préférons utiliser la notion de fiction programmatique plutôt que de fiction interactive, l'interactivité n'étant qu'un genre possible de la programmation. De surcroît la manière dont nous abordons cette question associe l'interactivité, l'interactif et la génération.

321 La distinction entre art de la copie et de l'illusion dans La République et le Sophiste.

322 G. Deleuze, Différence et Répétition, p.116, Puf

323 Borges, Fictions, Gallimard

324 voir le débat entre Descartes et Spinoza sur la substance pensante et la substance étendue et les inventions spatiales entre 1840 et 1870.

325 M. Heidegger, Etre et temps, p77, Gallimard

devenu une catégorie importante avec les travaux de Michel Foucault, Henri Lefebvre, Frederic Jameson et David Harvey ou Edward Soja.

Les catégories a priori de l'espace et du temps, ainsi que les conditions de rétention et de mémorisation sont donc en crise[326]. Nous appréhendons des phénomènes par des catégories périmées parce que l'image (numérique) et son processus de production peuvent changer le schème lui-même[327]. Ils sont coémergents.

Passer d'un régime temporel à un régime spatial de la narration est la difficulté, pour ne pas dire l'impossibilité, autour de laquelle des artistes tels que Jeffrey Shaw, Luc Courchesnes, Maurice Benayoun, Jean-Louis Boissier, Michael Naimark, George Legrady, Bill Seaman et d'autres encore, semblent converger. Et si la production de l'image change nos catégories de perception, c'est aussi parce que sans doute pour la première fois dans l'histoire des supports de mémoire, la machine de production (l'ordinateur) est aussi celle de diffusion et de lecture, changeant radicalement la relation entre processus et perception. Pour recevoir une œuvre interactive je dois disposer du même matériel que celui qui a servi à produire l'œuvre. Production et lecture sont devenues également des phénomènes coémergents.

Jusqu'à présent, les fictions programmatiques n'ont pas trouvé leur rythme parce qu'ils leur manquent peut-être un tempo qui est le nom que je donne au processus complet d'écriture comprenant la narration et la programmation. Soit elles sont discontinues (arborescence, les choix ne s'effectuent qu'à certains embranchements, "livre dont vous êtes le héros") soit continues (génération à laquelle on reste extérieur ou qui ne peut se servir que du stratagème du dialogue[328]) soit excessivement formelles (esthétique informationnelle, mise en abîme de la boucle, etc.). La question pourrait s'envisager de cette manière: de quelle façon produire le sens intime sans avoir recours au temps? Je proposerais ici cinq pistes exploratoires dont l'objet est de permettre un débat plutôt qu'offrir des recettes prêtes à l'emploi : l'écriture intercompatible, la base de données et l'espace narratif, le flux comme déjà-là, la double traductabilité.

L'INTERCOMPATIBILITÉ DES ***SAMPLES***

Il ne faut aucun lien de causalité, faute de quoi la narration deviendrait inexorablement temporelle. Nous nommons cette acausalité, l'intercompatibilité des fragments (ou samples), chacun d'entre eux doit pouvoir indifféremment s'agencer avec n'importe quel autre comme avec un coup de dès[329]. Chaque élément influe sur l'autre sans que cette influence soit à son tour quantifiable, les relations ne font retour sur elles qu'après-coup, et interdise donc les fantasmes de type laplacien où l'artiste transformé en divinité pourrait anticiper tous les états du monde qu'il imagine parce qu'ils en connaîtrait toutes les lois[330]. La question n'est pas "quand?" mais "où?". Il est important de remarquer que cette intercompatibilité est toute différente d'une fonction aléatoire, elle a plutôt pour conséquence une tonalité (Stimmung) car les fragments sont écrits à la mesure de leur devenir-fragmentation. Ces fragments sont des possibles et doivent le rester parce qu'ils ne sont pas le produit de la fragmentation d'un récit préalable, mais des singularités insulaires.

Ceci a pour conséquence, la dislocation de la psychologie, de la motivation et de l'identification cartharsisique[331]. Ainsi, la méthodologie développée par le Nouveau Roman est particulièrement adaptée à cette problématique. Est-ce un hasard si les romans de Robbe-Grillet sont essentiellement spatiaux et que l'Année dernière à Marienbad met en place des relations très singulières entre l'espace et le temps? Sampling; [332] est une série constituée de 5 expérimentations en ligne autour des questions de la génération, de la traduction et du Nouveau Roman. Dans la première étape, pour tester l'indifférence causale de l'écriture d'Alain Robbe-Grillet j'ai effectué une numérisation d'un livre, Topologie d'une cité fantôme, et j'ai lancé les dès, phrase après phrase: le résultat est dans la plupart des cas cohérent dans la mesure où la tonalité de l'écriture défie la causalité. En ce sens toute tentative d'adaptation de récits classiques au format programmatique, sans traduction structurelle ou sans que la fiction d'origine ne comporte en elle les germes de sa programmation, nous semblent voués à l'échec. On peut se souvenir les contradictions de Brenda Laurel dans son ouvrage Computers as Theater qui tentait de programmer un moteur narratif à partir du modèle temporel d'Aristote.

Un autre concept permet d'entendre cette compatibilité c'est la lagune. On sait en effet que l'information manquante, l'ellipse, le raccourci sont indispensables à l'imaginaire de l'interacteur. Cette lagune est l'espace qu'on lui laisse, un lieu qui ne sera pas d'avance maîtrisé, qui restera ouvert à l'incertitude de sa temporalité. La lagune ne se conçoit pas comme une lacune, comme un manque où le vide est un creux à combler, mais comme une insularité de possibles. En effet la lagune répond à la structure transcendantale de la relation destinataire/destinateur. Le premier inscrit des lagunes spatiales dans la structure même de son œuvre pour possibiliser (ne pas anticiper) les lagunes temporelles qui relèvent du champ de l'internaute. Ce passage entre l'espace de l'auteur et le temps de l'interacteur n'est pas un passage du virtuel à l'actuel, mais une ouverture persistante des possibles. La lagune est le nom donné à la disjointure entre

[326] B. Stiegler, La Technique et le temps t. 1, 2, 3, Galilée

[327] Afin de prendre toute la mesure de cette crise il serait nécessaire, ce qui n'est pas notre enjeu ici, de questionner les nouvelles conditions technologiques de l'imagination transcendantale et tout particulièrement la notion kantienne de diagramme. Bernard Stiegler dans le t.3 de La technique et le temps a commencé cette analyse cruciale.

[328] Les dialogues avec un BOT de type Alice dans http://www.center-of-the-world.com/

[329] Stéphane Mallarmé, Un coup de des jamais n'abolira le hasard, Gallimard, 1993

[330] A. Kojève, L'idee du determinisme dans la physique, Le livre de proche, 1990

[331] Nous ne voulons pas nier la possibilité d'une telle identification mais seulement indiquer qu'elle ne saurait plus être anticipée ni provoquée par le destinateur. La catharsis relève de la temporalité du destinataire.

[332] http://incident.net/works/sampling/

l'espace et le temps dans la fiction programmatique, condition de sa production comme de son esthétique. Chaque fragment possibilise des fragments non encore imaginés: "Je voudrais que mon imaginé soi une occasion pour le non-imaginé-par-moi de pouvoir être-là"[333]. Cette approche du fragment comme à-venir de l'interacteur est une constante dans mon travail depuis Incident of the Last Century 1999 Sampling Sarajevo. Il faut d'ailleurs remarquer que l'intercompatibilité a été appliquée d'une façon privilégiée aux voix[334], c'est-à-dire justement au média qui se répand physiquement dans l'espace de l'interacteur. Elle mène également à une tonalité de l'indifférence à la lisière de la sensibilité. Jonathan Crary[335] montre comment l'invention au XIXème siècle de différentes pratiques perceptives telles que la physiologie, le noctambulisme provoqué, les machines de vision, bref tous ces mécanismes qui structurent l'attention ne vont pas sans une suspension de la perception. L'attention qu'on exige de l'interacteur, absorbé, en tension, qui attend et qui se fixe, sujet attentif et immobile est aussi une suspension où il y a de l'interruption, un accident, peut-être une négation de la perception elle-même qui possibilise et redouble technologiquement le paradoxe du sens intime.

L'ESPACE DES DONNÉES

Depuis .io-n.net, projet sur les noms de domaine dans lequel nommer l'espace c'est le créer, j'entre ces fragments dans une base de données MYSQL. Lorsqu'on achète un nom de domaine tout ce qui le précède séparé par un point vous appartient, ce sont des sous-domaines. On connaît bien cette folie de la nomination sur Internet, une partie du site de ventes aux enchères Ebay étant spécifiquement dédiée à la vente des noms de domaine, des personnes passant des journéess entières à acheter des milliers de noms dans l'espoir de les revendre, comme si un tel achat permettait de s'emparer symboliquement d'une partie du territoire du cyberespace. On voit bien comment avec l'informatique structures spatiales et structures langagières entrent dans des relations complexes.

En achetant io-n, qui signifie un atome qui a perdu ou gagné un électron et la racine indo-européenne pou agir, plus de 1500 mots m'appartiennent comme interact.io-n, générat.io-n, animat.io-n, introduct.io-n, explicat.io-n, répercuss.io-n, dislocat.io-n, indexat.io-n, abréviat.io-n, mondialisat.io-n, définit.io-n, conjurat.io-n, frustrat.io-n, posit.io-n, discrét.io-n, populat.io-n, etc. Tous les mots en français terminant par ion sont entrés dans une base de données hébergée par le CICV et lorsque je réalise un projet, qui est souvent comme une esquisse ou un brouillon, une note en devenir, je sélectionne dans cette base le mot qui convient et le sous-domaine est alors automatiquement créé. Une base de données représente le monde comme une liste d'éléments alors que la narration crée un parcours de cause à effet entre ces éléments. Base de données et narration, encylcopédie et roman sont des ennemis naturels, comme l'explique Lev Manovich[336], dont nous nous inspirons ici tout en marquant de profondes différences.

Comment les nouvelles capacités d'emmagasiner de large quantité d'informations, de les classifier, de les indexer, de les lier, de chercher et d'immédiatement les afficher, peuvent produire de nouvelles narrations ? La seule façon d'allier base de données et narration c'est de spatialiser la base de données[337]. Par exemple, la non-correspondance entre l'écran et l'image (principe du multi-fenêtrage) ne relève pas d'une limitation technique, mais d'une structure. Plus encore la mosaïque dans la mosaïque de Reynald Drouhin[338] est une œuvre emblématique de l'image en réseau, car cette spatialisation est redoublée et dans le même mouvement dédoublée, l'image et dans l'image sans que la somme et les parties ne se correspondent jamais. Si le cinéma a une logique du remplacement (une image chasse l'autre 24 fois par seconde), l'ordinateur additionne et fait coexister. Le temps est spatialisé plutôt que l'inverse, distribué à la surface de l'écran.

Mais on risque fort alors de tomber dans l'excès d'une spatialisation du temps et non plus d'une temporalisation de l'espace. Il faut revenir à la question: quelle est l'esthétique du temps sur Internet? Il s'agit de la perte de temps, car le destinateur ne peut anticiper de ce que le destinataire gagnera à venir sur ces sites. L'internaute n'a rien à gagner temporellement (comme visée anticipable), son gain est spatial car c'est à partir de la venue sur le site que la possibilité de l'événement s'ouvre. S'il peut ouvrir des espaces, il perd son temps. Cette perte suppose un contrat éthique[339], un lâcher-prise ou une passibilité comme dirait Jean-François Lyotard. Le fait que le monde technologique ne soit plus essentiellement celui de la ratio mais un espace où il devient possible de perdre du temps, c'est-à-dire de jouer de notre finitude, d'excéder ou d'indéterminer une part quantifiable, est un renversement majeur par rapport au monde industriel. Dans Ce que peut un corps[340] une scène de Shall We Dance (1937) où Fred Astaire se bat contre une machine à vapeur en dansant, est découpé en un fragment, chacun de ces 97 samples correspond à la touche d'un clavier qui s'affiche dans un triptyque. Le simple fait de cette découpe transforme radicalement la tonalité de la scène qui de joyeuse et élégante, devient indifférente car la causalité a été externalisée. Elle n'est plus dans le temps de la projection écranique, mais dans l'injonction spatiale de l'interactivité.

Habituellement la base de données des choix à partir de laquelle une narration est construite (le paradigme) est implicite tandis que la narration actuelle (syntagme) est explicite. Avec le numérique cette relation est inversée. Le paradigme (base de données) a une existence matérielle, tandis que la narration est dématérialisée. Il y a également une opposition entre la description et la narration. Étrangement cette opposition est mise en cause dans des œuvres, comme celles de Tarkovski, où la spatialité est centrale. La narration est action, elle

333 Jean-François Lyotard, L'inhumain, p. 145, Galilée
334 http;//www.sous-terre.net/soundtrack.html
335 Jonathan Crary, Suspension of Perception, Mit press, 1999
336 http;//www.manovich.net
337 Utilisation des coordonnées GPS dans http://dislocat.io-n.net.
338 http://desfrags.cicv.fr
339 Serge Daney, La leçon a été profitable, monsieur, Pol
340 http://incident.net/works/possibles_bodies/

est devenue une exploration spatiale[341]. Raconter c'est se déplacer dans un monde comme dans les jeux vidéo qui sont vous l'aurez compris le modèle de la fiction programmatique.

Nous comprenons que l'espace constitue une façon de naviguer dans une base de données. Ceci n'est pas nouveau, l'architecture et les jardins de mémoire[342], la topologie et la géométrie ont aussi organisé le symbolique, sauf qu'avec les nouveaux médias et pour la première fois l'espace est devenu un média, à côté du son, de l'image, des vidéos ou des textes. Ceci permet tous les jeux de décalage, de dissemblance, de traduction et de translation.[343] "Nous sommes à l'époque de la simultanéité: nous sommes à l'époque de la juxtaposition, l'époque ou le proche et le lointain disparaissent (…) notre expérience du monde est moins une vie qui se développe au cours du temps qu'un réseau qui connecte des points"[344]

LE FLUX COMME DÉJÀ-LÀ

Il n'est pas nécessaire de revenir sur la distinction entre les narrations offline et online. D'une part, Internet impose une équivalence standardisée entre machine de production, de diffusion et de lecture. D'autre part, le réseau n'est pas un moyen neutre de transporter de l'information, mais un environnement à part entière. L'internaute passe d'un site à un autre, de ce fait un site n'est jamais seul, ils sont en meute. Une fiction online s'inscrit dans un milieu que je nomme le flux et qui comprend un à-venir et un déjà-là[345]. L'à-venir du flux concerne tous les phénomènes d'un échange d'informations sur Internet (mémoire vive et morte, processeur, êtres humains, temps, géographie, bande passante, etc.). Le déjà-là ce sont les informations stockées sur des machines connectées. En effet, le Web est une collection d'éléments ajoutés au cours du temps. Générer, organiser, manipuler et distribuer les données est-ce raconter? L'information n'est pas seulement une fonctionnalité instrumentale (un util) c'est aussi une nouvelle catégorie de la culture.

Ainsi pour l'à-venir du flux, Posit.io-n.net produit un espace 3D en VRML à partir des I.P. de chaque visiteur qui sont traduites en coordonnées spatiales (X, Y, Z), de ce fait l'espace est le produit de la navigation elle-même. Sans visitation l'espace est vide. Plus il y a eu de visites, plus le nombre de données pour décrire cet espace s'accroît. La relation du plein et du vide qui structure en Occident l'espace comme conquête est mise en cause.

Pour le déjà-là, À l'image du texte[346] est un générateur de texte dont certains mots sont envoyés en requête au moteur de recherches d'images Google. Ainsi, la narration textuelle est traduite automatiquement en narration visuelle retournant contre elle-même la domination de l'alpha-numérique sur le régime iconographique. Celles-ci sont-elles la traduction exacte des mots? Existe-t-il un passage narratif entre le texte généré et ces images qui proviennent du flux cybernétique? Quelle histoire est racontée par cette traduction automatique et anormale? Le problème n'est pas de créer une nouvelle image, mais de trouver une image déjà existante.

Le flux relève d'une esthétique de l'incident[347] et de l'imprévisible, car une fiction s'ouvrant au monde du flux n'est pas anticipable. Il ne s'agit plus seulement de modifier un signal déjà existant (le déjà-là) mais de modifier les conditions de lecture par ce qui est à lire, là encore le temps par l'espace.

LA DOUBLE TRADUCTABILITÉ

L'avènement du numérique est celui d'une traductabilité généralisée. L'ensemble des données est mémorisé sous une forme binaire et de ce fait une image peut devenir un son, un texte une vidéo, etc. L'algorithmique qui permet de traduire, littéralement ou avec un déplacement, les données d'un média à un autre constitue une façon de la narration. Ce principe est utilisé jusqu'à son terme absurde dans My last tape[348]. Un livre de Samuel Beckett est numérisé, il devient un fichier .TXT qui est renommé en fichier .PRG, fichier qui est lu par un logiciel qui produit un son sous la forme de fichier .WAV qui a son tour est enregistré sur une bande magnétique et lue par un ordinateur Commodore 64.

Mais cette traductibilité, avec toutes les questions classiques ayant trait à l'impossibilité de la traduction[349], concerne aussi l'interacteur et la production d'un sens intime car il tente de construire à son tour un modèle mental du modèle informatique: c'est le hors-champ programmatique (structures des données et algorithmes) qui est une forme de réflexivité paradoxale. Cette double traductibilité n'est pas fondée sur un principe de vérité externe, ce n'est pas une mathesis universalis. Elle est un jeu conflictuel qui permet le transport d'un média à un autre, d'un projet à un autre: voir l'image de sa webcam et entendre le son que cette image peut produire, visualiser le flux sous une forme graphique condensée, entendre le bruit des autres internautes selon les distances et les proximités de la topologie d'un

---

341 Il y aurait là à penser la rupture entre la position classique du sujet allant jusqu'au panorama et la position du joueur dont l'égocentrisme est déplacé, c'est le monde qui se déplace autour de lui non l'inverse.

342 Se reporter au travail mené par C. Beaugrand à l'école d'architecture de Normandie. http://www.rouen.archi.fr/theatredememoire/

343 http://incident.net/works/last_image_of_space/

344 Michel Foucault, Dits et ecrits, vol.1

345Avec Duchamp l'espace de la Mariée est organisé selon le "pas encore" et celui d'Étant donnés selon le "déjà plus".

346 http://incident.net/works/in_the_image_of_the_text/

347 http://incident.net/users/gregory/docz.php?id=34

348 http://incident.net/works/my_last_tape/

349 Jacques Derrida, Donner du temps (de la traduction)

site, parler pour pouvoir lire un texte[350] ou l'inverse, c'est persister dans le possible. De quelle façon cette traductabilité est devenue une condition de possibilité de l'individuation[351] et de la communauté reste une question à penser.

On aura compris que la valorisation de la spatialité n'a été proposée que pour réajuster la temporalité et que la programmation informatique n'enlève rien à la prégnance de l'horizon temporel. Elle le déplace du côté de l'interacteur. Il s'agirait dès lors de structurer le temps comme une série périodique de changements, bref de penser l'écriture de la fiction comme une oscillation temporelle ou si l'on préfère sous la forme d'une notation musicale. On alternera des vitesses différentes, des rythmes hétérogènes, des traductions formelles, des lagunes et des oublis.

Par exemple, la boucle permet une variabilité qui non seulement a donné naissance au cinéma, mais aussi à la programmation informatique sous la forme de l'itération et d'opérations logique. Il est surprenant de voir que la boucle loin d'être une répétition de l'identique permet une différenciation et un véritable tempo des possibles. On peut penser que si la narration (cinéma)tographique fixe le passé (ce qui a été, la nécessité) par l'inscription sur une surface sensible d'une lumière, la narration numérique pointe le futur, c'est-à-dire une possibilité parce qu'elle structure l'espace. De ce fait, la fiction programmatique reste radicalement incertaine, elle est un principe d'incertitude, car on n'est jamais sûr de ce qui est raconté. Éteignant l'ordinateur on aura bien la certitude que quelque chose a été raconté, mais seulement le vague souvenir, déjà lointain et effacé de ce qui a été raconté.

La notion de programme s'étend de jour en jour comme si le contrôle et la maîtrise technologique augmentaient son emprise. Toutefois, il est étonnant de remarquer qu'à partir d'un langage machinique logico-analytique dont les présupposés sont théoriquement critiquable, il est possible de produire de l'inanticipable, de l'incalculable et de l'imprévisible, c'est-à-dire du perceptible à partir d'une nouvelle répartition des catégories spatio-temporelles. Le fait que la programmation informatique puisse ainsi entrer en relation avec l'esthétique et le Logos met en question l'idéologie dominante de l'instrumentalité anthropologique des technologies et permet peut-être d'esquisser un nouveau projet esthétique.

FLOTTEMENTS

27 12 02

Un dimanche, il y a longtemps, nous étions dans le lit. À peine éveillés. J'ai tenté de l'embrasser, elle a tourné la tête lentement. Son regard était ailleurs. Elle m'a dit ce qu'on dit dans ce genre de situation, qu'il y a quelqu'un d'autre, un autre possible ou quelque chose comme cela. Je me suis assis sur le bord du lit, les yeux dans le vide. Quelques questions et quelques réponses. Je suis sorti, plus d'air. J'ai descendu la rue Jean-Pierre Timbaud et puis l'avenue de la République. Tout était flou autour de moi comme si j'étais une caméra déréglée. J'étais surpris, effondré, et puis le vide, je tenais à peine sur mes jambes. Il y avait cet impossible. J'ai marché un peu plus loin vers le canal et puis là une rue, plus petite, mais je n'ai pu m'y engager. Il y a eu un vide, une tristesse. Quelque chose s'est brisée dans cette rue. Nous étions dimanche. Je suis reparti, je suis revenu chez « nous ». Cela pris quelques semaines, peut-être un mois avant que je ne parte. Elle n'eut aucune hésitation. Je me demande comment on peut avoir si peu d'hésitation, comment on peut ne pas avoir peur de perdre l'autre, comment on peut passer aussi vite de l'état amoureux à l'état d'indifférence. Cette petite rue est à présent mon labyrinthe. Non la peur, mais le flottement, un pas après l'autre, une respiration après l'autre.

L'ODEUR SANS PRÉSENT

26 12 02

J'aimerais nommer ce qui m'aiguille. Sinon le langage (la possibilité de son absence, le langage comme singularité déliée), mais plutôt l'odeur du temps.

Chacun d'entre nous maintient le secret de cette odeur (à ne pas confondre avec l'introspection nostalgique) dans les plis de son lit (l'endormissement éveillé du matin), dans les coins d'un livre (quand les mains tournent les pages), devant l'ennui du réseau (à la recherche dont ne sait quoi). Cette odeur du temps est une impossible construction, car son apparition n'est pas jointe à son actualité temporelle : elle n'est pas contemporaine de son présent. Pour autant ce n'est pas une construction qui appartient simplement au passé, une espèce de construction a posteriori (ou à rebours ce qui permettrait toutes les interprétations). Cette odeur qu'on n'ose pas nommer mémoire pour l'instant est le lieu de liaison et de déliaison du temps intimes (passé/présent) qui signale l'ouverture du futur[352].

[350] http://incident.net/works/myvoice/

[351] Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico biologique, Jérôme millon

[352] Se reporter au « dialogue » entre Husserl et Heidegger à ce propos.

L'odeur du temps n'est pas quelque chose de passé, car n'ayant pas eu lieu dans le passé, n'étant pas une trace (au sens d'une représentation) du passé, sa première fois est toujours déjà une seconde fois, un après-coup (logique du trauma dans la métapsychologie freudienne). Toujours déjà le décalage donc.

Et il y aurait peut-être dans l'intimité de cette construction temporelle quelque chose de la communauté historique. Ne serait-ce pas par cette expérience singulière (constitutive sans doute de nos singularités distantes) que s'effectuerait la mise en communauté avec ceux qui nous précédent et ceux qui viennent. Cette impossible et nécessaire communauté avec ce qui n'a plus de voix ou ce qui n'en a pas encore ? Avec la possibilité même du partage de la parole ? Ainsi de cette intempestivité de l'odeur du temps intime, de ce décalage se dérobant toujours dans sa réflexivité asynchrone, naîtrait le dialogue imaginé de ces autres historiques. Peut-être est-ce la raison profonde de l'incroyable multiplication des existences inscrites sur Internet grâce aux blogs. Que fera le futur de tous ces textes, de toutes ces images, de toutes ces inscriptions ?

LA NUIT CONTRE LE STADE DU MIROIR

23 12 02

Après qu'une personne se soit filmée pour Netsleeping et qu'elle regarde les images, elle a toujours la même réaction à quelques différences près : « Je me suis enfin vu. » Ce sentiment est lié au fait que se voir en train de dormir, c'est se voir en train d'être non voyant et non conscient d'être visible. État d'abandon radical où la vision redevient enfin possible dans un univers saturé d'images médiatiques et communicantes. « Se voir » prend alors un tout autre sens que le stade réflexif du miroir qui en me séparant du monde l'instancie dans le même élan, car il s'agit d'une vision qui tout en étant dédoublée n'est pas réflexive. Une vision devient alors voyante parce qu'elle sait qu'elle n'est pas regardée. Il y aurait donc à jouer le fantasme du stade de miroir contre cette vision en infrarouge que nous délivre la caméra. La technique comme moyen non psychanalytique (non égotique) d'accès à la psyché.

LE SOMMEIL DU RÉSEAU, INTRODUCTION

07 12 02

La nuit, des voitures la nuit, une route, des buildings. On avance dans un immeuble, fenêtre éclairée, entrée dans le building. Des gens nettoient avec des aspirateurs. Des ordinateurs éteints. On entend le son de l'électricité, on se rapproche d'un écran. Quelque chose dort en nous. Le jour. Des hommes noirs assis devant un hôtel et les voitures. Le son des voitures est très fort. Regard du noir. On avance sur son regard.

DANS UN APPARTEMENT

16 09 02

Quelles différences entre la fenêtre d'un appartement dans lequel on voit la lumière de la télévision et une fenêtre où on voit la lumière d'un ordinateur ? D'un côté une lumière changeante et dansante, bleutée et animée. De l'autre la fixité des pixels indirects. Le corps est rapproché, comme happé par le moniteur informatique. Comparer ces lumières à celles de Turrel.

INSCRIPTION TRANSCENDANTALE

21 02 02

L'imagination transcendantale est la condition de possibilité de l'inscription sur des supports de mémoire. Cette inscription n'est pas l'expression d'un dedans dans un dehors, d'un ego sur une matière inscriptible. Elle n'est pas projection d'une intériorité. Pour qu'elle soit inscription, il faut que structurellement l'imagination transcendantale, et plus particulièrement dans le cas de l'art ce que Kant nomme les « diagrammes » dans la troisième Critique, ces figures sans objet et sans sujet, ne soit ni du dehors ni du dedans, mais soit le fait même de l'articulation différentielle entre eux. S'il s'agissait d'une expression alors elle n'aurait pas à s'inscrire nécessairement de la sorte. Ce qui veut dire qu'avant l'inscription rien n'existe, qu'il n'y a rien d'antérieur. Ce rien n'est pas un vide pour autant, il est plutôt un creux, une attente vers l'inscription. En ce sens, l'imagination transcendantale n'est pas l'ego psychanalytique. De ce fait le discours

qui consiste à concevoir les oeuvres d'art, qui sont des inscriptions, comme l'expression du sujet artistique ne permet pas de comprendre leurs genèses, et le fait que l'imagination transcendantale n'appartient pas au sujet, mais que c'est bien plutôt ce dernier qui lui appartient. Ou encore qu'il est en dette vis-à-vis d'elle, qu'il lui doit quelque chose, ce quelque chose étant autre chose que lui, c'est-à-dire étant en fait l'inscription. Cette dernière est un travail de la main, une technique, un savoir-faire singulier qui élaborent ses règles au moment même de sa concrétisation et, allons plus loin, de sa perception. Analyser comment les relations entre la raison, l'entendement et la sensibilité rendent possible ce phénomène très étrange de l'inscription est un enjeu majeur de l'esthétique. Tout comme le fait de remettre en cause le lieu commun de l'expression, car cette dernière est socialement la valeur de notre époque (chacun doit s'exprimer) et synchronise à son échelle tout raisonnement sur les oeuvres d'art.

LES MAINS

27 05 01

Je voulais parler de nos mains qui se touchaient. De ma main qui te touchait, qui était touchée. De cette peau indiscernable, de nos corps, de cette indifférenciation qui était une distance infinie. Je voulais parler du réseau, du milieu où nous avons vécu.

DÉRIVES À PARTIR DE L'ENREGISTREMENT

22 03 01

On l'a assez répété, l'avènement de la photographie fut aussi celui de nouvelles modalités d'enregistrement. Elle permettait la capture de la lumière externe, son enregistrement. Relayant le fantasme Laplacien de contrôle de l'univers, la photographie entraîna pourtant une seconde conséquence : la capacité de répéter à l'infini le tirage d'un même négatif. Cette reproductibilité qui forme une thématique maintes fois parcourue, induit la capacité technique d'enregistrer l'enregistrement, c'est-à-dire d'une part de créer une matrice (le négatif) devant s'actualiser dans sa reproductibilité et d'autre part de pouvoir répliquer cet enregistrement, de le monter, découper, mixer, etc. De sorte que la notion d'enregistrement comprise comme capacité de capter des phénomènes mondains n'a pas pour seule conséquence le contrôle du monde, mais implique également une créativité qui est l'écart entre le phénomène et sa représentation (toute capture est une simplification, une traduction et on reproduit moins un phénomène que la réaction de ce dernier à un modèle préalable de capture, l'interprétation étant en ce sens originaire). De sorte que l'informatique qui permettait au départ d'effectuer des opérations logiques à partir d'enregistrement (la numérisation), a évolué vers la simulation (représenter une expérience dans des conditions parfaites), et vers la génération (enregistrer le fait même d'enregistrer, ou enregistrer sans référence externe). L'enregistrement qui régit l'ensemble des démarches technologiques pourrait sembler référentiel (on enregistre quelque chose, à partir de quelque chose), mais porte en lui un destin autoréférentiel qui structure les avant-gardes du XXe siècle.

INTERACTIVITÉ ET LANGAGE

19 03 01

Entre la programmation logique et l'interactivité, une ligne de partage idéologique. D'un côté ladite technique réservée aux spécialistes, aux techniciens (que quelques concepteurs pourront utilisés, on parle de coopération), de l'autre le fantasme des designers, des artistes et des penseurs de tout poil. D'un côté un logos organisé et répondant aux critères de la logique classique (dite analytique), de l'autre un logos plus flou signalant l'idée d'une communication entre le programme et l'interacteur. D'un côté la cause productive, son langage aussi bien que son médium, de l'autre l'effet perceptif, l'effet voulu, désiré. Il s'agirait de masquer la programmation grâce à un scénario suffisamment bien ficelé et à un graphisme dans l'air du temps (quelques fondus, quelques dégradés en guise de sensibilité). Mais il s'agit dans les deux cas d'un langage, de deux langages pour le moins hétérogène, langage programmatique et langage esthétique, langage dont les règles sont connues, langage dont les règles émergent toujours dans leur élaboration-réception et se défont immédiatement. S'agit-il de trouver dans l'imaginaire esthétique de l'interacteur une programmatique ou dans le programme une possibilité d'imaginaire esthétique ? Faut-il introduire codes, itérations, jeux de langage logique dans l'interface ou programmer à la manière du chaos pour laisser s'épanouir de la complexité et de l'hétérogène ?

LES VOIX DU DÉSERT

16 03 01

Il y a ceux qui restent dans le désert et il y a ceux qui cherchent un au-delà du désert. Notre tradition a peut-être moins commencé en Grèce que dans le désert. Mais le désert est ambivalent. Dépasser le désert ou y rester ? Sédentarisme ou nomadisme ? Disons qu'il y a d'un côté l'inscription du temps (de l'identité) et de l'autre celle de l'espace, où chaque endroit, aussi infime soit-il devient une inscription possible. Le désert comme lieu inidentique (ou inauthentique, toute quête d'identité y faisant défaut). Ceux qui restent et ceux qui s'en vont. Ceux qui s'en vont pour aller chercher ailleurs (le bonheur par exemple, ou l'état, la patrie) et ceux qui restent (toujours silencieux, ou parlant trop, ne parlant pas comme il faudrait parler). D'un côté la nostalgie du bonheur qui se cherche en avant, de l'autre une exploration sans désir de conquête, de maîtrise. De l'autre côté du désert, la mer. Lieux hostiles qu'il faudra habiter. Et ceux qui restent, dans l'hostilité même, dans l'exil même parce qu'il est une condition première, non une chute. Internet un océan à contrôler ou un désert ?

Le désert est le lieu de la fiction sans fiction. Le christianisme s'est construit contre le désert, de peur du désert. Le judaïsme s'est divisé entre les nomades et les sédentaires. Et les nomades sont devenus au cours de l'histoire, non pas une minorité, mais une minorité dans une minorité (Kafka, Freud ou Spinoza). Le désert et les voix, les voix à distance qui n'ont nul repère apparent pour se parler. Pas d'église pour communiquer, communier. Seulement l'horizon et chaque espace du désert (aussi invisible soit-il) peut à son tour dire l'histoire et ce qui a été effacé. Le sable est pierre de mémoire, détruite, morcelée, infinité des grains de sable qui forme des reliefs. Reliefs qui sont un obstacle, un arrêt dans le paysage désertique : le désert ne passera pas. Donc, relire Jabès. Relire une autobiographie sans vie ou une fiction sans fiction.

PROGRAMMATION ET INTERACTIVITÉ

22 02 01

Programmation plutôt qu'interactivité, car cette dernière est devenue un véritable lieu commun de notre temps, surdéterminé, évanescent, idéologique, etc. Chacun projette en l'interactivité ce qu'il désire et aucune définition n'est valable, ni celle purement technique (interaction comme mode de dialogue personne-machine qui présuppose une transparence de la communication, autre mythe de notre époque) ou celle essentialiste (l'interactivité comme libre arbitre ce qui ne signifie absolument rien). Le concept d'interactivité a cela de gênant qu'il ne constitue pas une base théorique et pratique valable, seulement un fourre-tout confus, un mode d'expression d'une structure plus profonde du code. C'est pourquoi je préfère le concept de programmation qui lui se réfère à un phénomène précis et localisé et qui, dans le même temps, permet des développements conceptuels cohérents. La programmation est un phénomène technologique, elle ne relève pas du champ de l'effet (qu'on provoque chez l'utilisateur), mais du champ de la cause (comment créer quelque chose). Elle définit des langages programmatiques et constitue donc un élément majeur du médium informatique. En préférant la programmation à l'interactivité, on évitera peut-être les confusions théoriques sur les notions absurdes de liberté de l'utilisateur qui est surdéterminé par la conception épochale de l'art (tout le monde est artiste et le mot artiste se réfère à une appropriation identifiante de l'individu et de l'oeuvre). En ce sens, la programmation est un point de départ, pas une finalité. Les itérations programmatiques sont différentielles, pas répétitives, si toutefois on entend par programmation la faculté de revenir et de questionner l'élaboration même des règles et si on un champ de possibilités aléatoires. De la même façon, les contraintes technologiques ne sont pas des limites, au sens courant du terme, mais des frontières en déplacement qui constituent des plans de fuite. On arrive toujours à un endroit imprévu. La programmation comme absurdité existentielle qui permet l'élaboration du (de, des) sens. Il faudraut problématiser la question du programme au regard de l'art conceptuel et en particulier de Card Files de Robert Morris. En effet, un programme informatique est du langage et est en quelque sorte un mode d'emploi pour une oeuvre à venir, comme dans le cas de la génération.

LA VILLE ET LES FENÊTRES

21 01 01

Marcher dans la ville, lever les yeux et voir les fenêtres, chaque fenêtre. Sentir la compacité de la ville. Imaginer dans chaque fenêtre, les vies, leurs intensités. Ne pas chercher à les lire. Se dire que c'est l'anonymat. Tenter d'écrire et de donner à lire cet anonymat par le contact c'est-à-dire l'interactivité. Qu'est-ce que ce médium ? Un médium, au sens paranormal du terme, est ce qui voit ce qui est absent. Entrer dans l'intimité d'un appartement évidé.

DES RYTHMES FICTIONNELS

18 01 01

La question n'est pas celle de l'interactivité et du formalisme du code, plutôt de juxtaposer des niveaux d'activités et de passivités différents. Changer de rythme, ne pas pouvoir anticiper ce sur quoi on va cliquer. Un choix qui n'est pas un choix, plutôt un exil sans finalité. Le « fil » narratif est donné par la voix off : elle est aléatoire (séquence et durée des silences). Mais qui parle ? Les fragments sont compatibles avec n'importe quel autre : anonymat des voix proches du Nouveau Roman. C'est un dialogue entre un homme et une femme, mais c'est un faux dialogue, comme il s'agit d'une fausse interactivité. Il n'y a pas de relation entre la cause et l'effet. Pourtant, parfois, cela fait sens, car le sens est ce qui manque, c'est une lagune. Les voix accompagnent la navigation : on sépare les sens pour multiplier le sens. Le son ne se réfère pas à l'image, de sorte que l'internaute se focalise tantôt sur le son, tantôt sur l'image. Il passe d'un plan à un autre. À qui parlent les voix ? À l'autre, aux internautes, à eux-mêmes ? Et que racontent-elles ? Hésitation quant au statut de l'histoire, comme si l'histoire s'oubliait à mesure qu'elle était racontée. Quelque chose se raconte dont la navigation de l'internaute est le médium, mais on ne sait pas quoi, on ne s'en souviendra pas : la multiplication des plans narratifs permet une intercompatibilité entre tous les fragments.

La variabilité informatique modifie la manière de raconter des histoires, leurs formes et structures, mais aussi le contenu même des histoires (d'ailleurs, les deux sont inséparables puisqu'il s'agit d'un acte de synthèse). Raconter quelque chose qui était impossible auparavant. Lenteur du site, répétition : on demande un effort de la part de l'internaute, c'est-à-dire une responsabilité (se reporter au cinéma pour Serge Daney, une éthique de l'image, du spectacle et de l'attention).

Pourquoi ce site n'est pas interactif ? L'interactivité est un autre cliché du réseau où on cherche toujours à faire intervenir l'internaute par le biais de formulaire, etc. L'interactivité n'est pas le médium, elle dépend du sujet traité, elle s'y adapte, elle s'y fond. Ici l'anonymat et la mort, les trains qui passent, qu'on prend et qu'on ne dirige pas. Le métro est passif, le réseau sans aucun doute aussi. Et puis pourquoi choisir ? Sur quels critères ? Il ne s'agit pas de passivité, mais de passibilité. Pour que quelque chose ait lieu, il y a un contrat entre l'utilisateur et l'œuvre. On s'oppose au spectacle du réseau, car il nie les singularités en le ne leur laissant aucune place, en prévoyant toutes les actions possibles (ergonomie). L'interpassibilité plutôt que l'interactivité, l'écoute flottante plutôt que la focalisation et l'effet. L'internaute doit combler les lacunes, les vides et manques de l'histoire, des histoires : interpassibilité. Ne pas faire un système ergonomique où la prévisibilité est la règle, mais un système qui ouvre la complexification des possibles.

FPS

10 01 01

Je ne sais plus si je suis venu ici et si je vivais ailleurs ou j'ai toujours habité ici. Ce que je sais ce que cet endroit et que la manière dont j'ai regardé cet endroit m'était familier. Ici rien ne dérangeait. Rien n'effleurait dans mon regard. Je suis resté un moment à regarder, sans que mon intention ne s'attache à rien de particulier. Elle était plutôt dispersée, comme si j'arrivais à tout voir, sans point de vue particulier. Et puis des personnes sont venues. Elles ne sont pas venues me rejoindre, elles sont venues pour le lieu. Je les connaissais. On ne se regardait pas.

L'ANONYMAT DE L'HISTOIRE

23 12 00

La fiction est un enjeu majeur de l'informatique. Moins parce qu'il s'agirait, par ce biais, de faire entrer Hollywood dans le marché du multimédia, ou par je ne sais quel fantasme de prétendu designer en manque d'art, mais parce que l'interactivité en marquant fortement notre époque, ne saurait éviter de se poser la question : « quelles histoires racontera notre temps. » Toutefois dans la notion même de « fiction interactive » il y a quelque chose de biaisé, comme si on désirait retrouver ses « billes » dans le petit jeu technologique et être entraîné dans une histoire, tel que le propose le cinéma.

J'étais en train de relire le livre « Faire le Noir » de Fleischer et je me disais que ce n'était pas applicable à l'interactivité. D'ailleurs, je ne pense pas que quoi que ce soit puisse s'appliquer « en propre » à l'interactivité. Je me demandais : « quelle position donnons-nous au spect-acteur? » et « quelle éthique (S. Daney) de l'image pouvons-nous produire ? » Finalement, je crois que ces questions sont sans réponses (comme toujours) et qu'il y a même quelque risque dans le rapprochement conceptuel de l'interactivité et de la fiction. En effet, on croit y voir quelques potentialités cachées, et pour cause la création contemporaine dans le domaine des arts plastiques, du cinématographe ou de la littérature, nous a comme habitué à la déconstruction de la narration classique. Le risque est grand alors de voir en l'interactivité une actualisation de ce potentiel passé (toujours la même histoire). Il s'agit de bien d'autre chose. J'ai le sentiment, mais ce n'est là qu'une intuition, qu'il faut moins aller chercher du côté de Perec et consorts que du Nouveau Roman.

La question de la fiction n'est pas une question technologique (au sens strict du terme, même si pour Derrida toute écriture est tekhnée), mais véritablement une question d'écriture : « Qu'est-ce qu'on raconte ? » et « Ce qu'on raconte est-ce que ça raconte ce que ça raconte et comment on le raconte, par quel médium on raconte ? ». Bien sûr le terme « par » est inapproprié, car le médium n'est pas seulement un support, il est ce par quoi une imagination peut s'élaborer. Donc le Nouveau Roman, inspiration profonde depuis « Incident of the

Last Century» et je ne cesse de répéter cette inspiration, car il y a en ce mouvement comme un décalage : ne plus raconter, mais produire des lacunes, des trous, des interstices et voir si le lecteur pourra les combler ou les approfondir, les écarteler plus encore. Et puis l'anonymat, parler d'une voix anonyme : « Qui parle ? », c'est aussi la question que se posait Nietzsche, question à jamais suspendue, question qu'il faut à tout prix suspendre pour que l'écoute puisse enfin avoir lieu, et l'héritage, et la dette, la destination donc…

Parler d'une voix anonyme, des histoires anonymes. Pas la dépersonnalisation, mais plutôt un antihumanisme : « Je pourrais dire cet homme comme je pourrais dire n'importe quel homme. » (Nouvelle Vague, mais aussi Brecht). L'homme quelconque, l'intérêt quelconque. Chaque fois que quelqu'un désire faire des fictions interactives en reproduisant, en adaptant le modèle classique, je veux dire le modèle aristotélicien, il se confronte à la question d'une production de temporalité, ce qu'on nomme la progression dramatique, et cela en est fini de l'interactivité, de l'écart technologique. La question de l'interactivité est moins celle du temps produit, que de celui de l'espace ouvert qui donne du temps. Il y a un renversement important entre l'espace et le temps : produire de l'espace fictif pour ouvrir la possibilité d'infratemps. Je rêve de parler d'une voix anonyme pour raconter des histoires anonymes, pour m'adresser à quiconque. Mais comment émouvoir, toucher ? Sarraute ou Beckett y arrivent bien. Il y a l'anonymat de l'histoire (en tant que narration), et de l'Histoire (en tant qu'historique), laisser la possibilité ouverte aux générations futures d'une autre écoute de ce temps que nous vivons.

MACHINES BRISÉES

03 02 00

Sans même nous en rendre compte la conception implicite que nous avons de la technique est instrumentale. Cette conception semble évidente, elle considère la technique comme le moyen de certaines fins. Des finalités fixées par l'être humain. Le discours instrumental est hégémonique, il s'étend à tous les domaines dans lesquels s'appliquent les technologies.

Le netart aussi aurait son instrumentalité et ses fonctions. On demande aux artistes des comptes : à quoi servent leurs œuvres ? Que veulent-elles dire au juste ? Quel gain peut-on en espérer ? Si l'artiste est incapable de répondre, son œuvre est considérée comme inutile et donc non communicable, non consommable, non commercialisable. Elle rompt le réseau des renvois instrumentaux.

L'art et la technique sont « par opposition à la nature. » La technique doit-elle fonctionner ? Peut-elle occulter l'imprévisible, la panne, le bug ? Est-elle l'idéal d'une anticipation absolue qui prévient de tout accident ? Pourquoi pensons-nous encore que la technique s'oppose à l'incident, alors même que les techniques, telles que nous les connaissons concrètement aujourd'hui, ne fonctionnent pas parfaitement . Il y a toujours un résidu. Est-il hors de la technique ? Les pannes disparaîtront-elles demain, dans un avenir proche, grâce aux efforts des techniciens ? L'événement contre la loi, out of order. La vacuité de l'incident contre la plénitude du fonctionnement. Le vide de notre existence que nous rejetons par une agitation superficielle. La pensée ne peut pas penser la panne.

Bill Viola, Information en 1973. La sortie vidéo branchée sur sa propre entrée. La machine tente de s'enregistrer elle-même et produit un signal aberrant. Information, une boucle permanente où quelque chose arrive alors qu'il n'y a rien à l'entrée que la sortie. Un non-signal. Bill Viola fait fonctionner la panne, il fait du mauvais branchement quelque chose. La panne ne s'oppose pas au fonctionnement, seulement à l'idée d'un fonctionnement rentable qui produit des effets calculables. L'art technologique : non pas comment cela fonctionne, mais comment ça panne, comment c'est désajusté, déboîté, out of order ? Les œuvres technologiques n'inventent pas de nouveaux fonctionnements, de nouvelles techniques, mais de nouvelles pannes. Cela ne fonctionne pas. La panne met en cause l'instrumentalité. La quadruple causalité aristotélicienne : la cause formelle, la forme, la cause matérielle, la matière, la cause finale, la finalité, et la cause efficiente, l'artisan qui rassemble les 3 autres causes dans un projet. La panne permet de dépasser l'opposition entre l'art et la technique. L'œuvre est inexploitable. Elle n'est pas un concept. Cela ne fonctionne pas. La causalité de l'œuvre technologique n'est pas seulement dans le projet de l'artiste et dans l'attente de l'utilisateur, elle est externe, inanticipable. Telle œuvre interactive donne un résultat imprévisible, une affectivité technologique. La fonction n'est plus préalable à l'outil, c'est son usage inanticipé qui produit la fonction. L'interactivité incidentelle bouleverse la genèse de la technique. La panne en détruisant la finalité devrait aussi détruire l'objet technique. Mais tel n'est pas le cas. L'ordinateur qui bug est toujours là, présent, peut-être même plus sensible qu'auparavant. La panne met hors de soi le fonctionnement, elle le révèle. Elle dit nos usages quoditiens et impensés de l'informatique. Elle dit notre environnement. Elle permet de distinguer l'instrumentalité de la fonction. La matière est hors d'elle. L'ordinateur qui devait disparaître dans son usage, réapparaît lorsque le curseur s'arrête. Le boîtier, la souris, l'écran sont à nouveau visibles. La technique c'est la possibilité de la panne. Une possibilité permanente, un suspens, une instabilité d'essence. L'inextricabilité du programmable et de l'improgrammable. L'interactivité ne fonctionne pas. Elle n'est pas soumisse à nos désirs. Il y a interactivité esthétique quand il y a déphasage entre l'entrée et la sortie. Entre ce qui est attendu et ce qui arrive. L'œuvre nous perturbe. Elle est un parasitage entre ce que j'envoie et ce que je reçois. L'art technologique n'adopte pas le discours cybernétique, elle le détourne. Refuser toute médiation. L'accident est fortuit, pas la panne. L'incident est essentiel à la technique, elle est son événement..

Der Wald de Tamas Waliczky, une forêt sans fin où les repères sont brouillés, le haut et le bas sont identiques. Une interface qui devrait permettre de nous repérer, nous sommes perdus, nous voyons la forêt. La panne comme labyrinthe, logique d'un exil sans point de départ ni d'arrivée. La panne c'est la relation du temps au possible. Impuissance, résignation, énervement. Déconstruction sauvage du

statut de l'utilisateur et de ce qui est sous la main. Insensiblement cela nous touche. L'indifférence de la panne, puisqu'elle ne répond plus à rien, est l'intérieur, retour de la différence. L'objet devient un poids mort. Le renvoi instrumental de technique en technique est brisé. Un engorgement de la matière. L'incident paralyse la représentation. La technique est ramenée du côté de la nature. Le fonctionnement est absent, l'interactivité parasite la technique, la finalité est suspendue.

CONCEPTS

NOMS

TRAVAUX

TABLE DES MATIÈRES